人物绘制技法 画面构图要决 故事结构创建 草图设计解析
日本大师讲漫画
Let's Draw Manga
基础篇
[日] 林晃 著
赤丁香 译
www.waterpub.com.cn

J210.2

Let's

Draw

日本大师讲漫画

基础篇

(日)林晃 著

赤丁香 译

Manga

漫画的画面创作

同一主题、情境、状况，能够用漫画和插画表现出来。

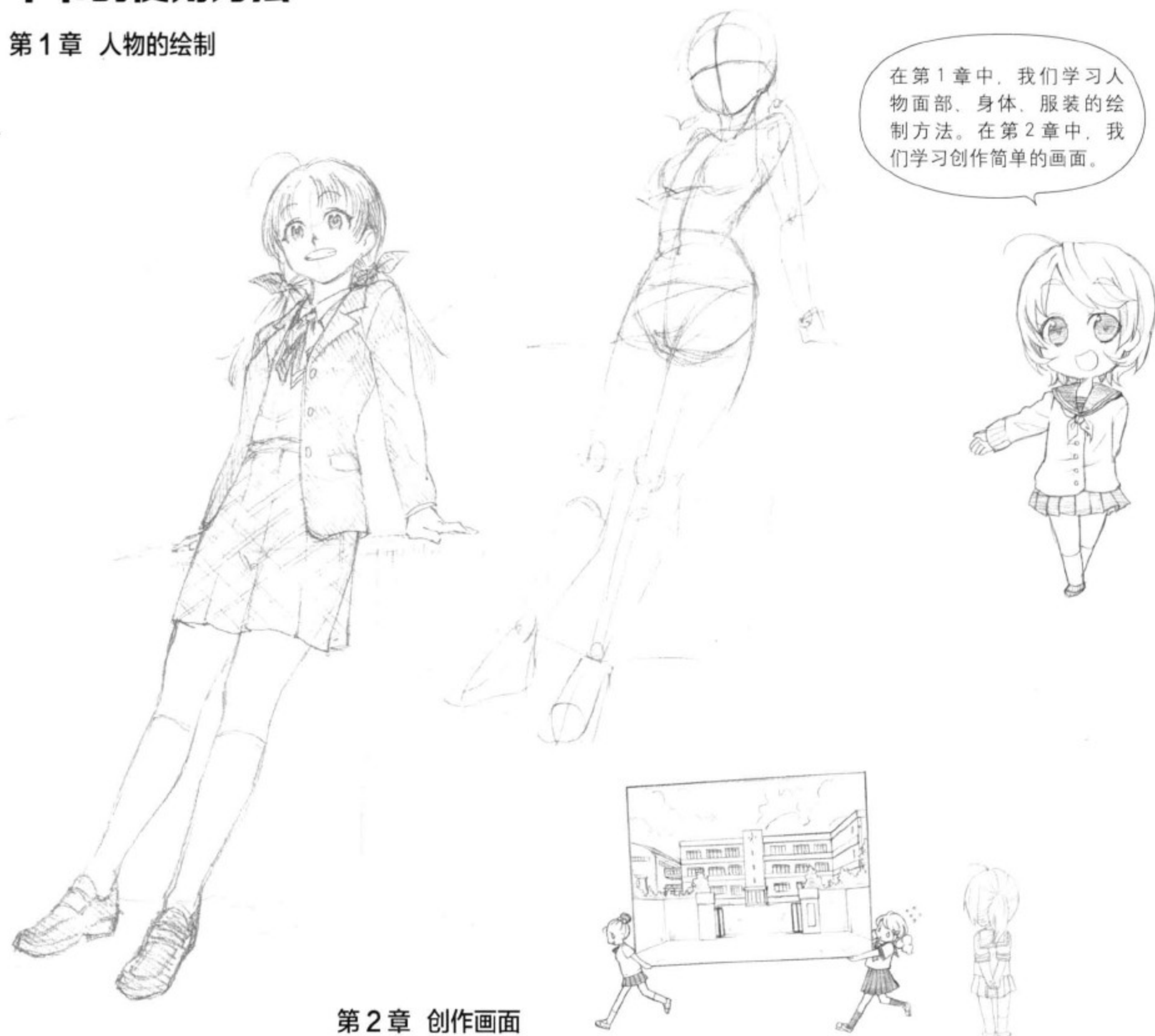
● **漫画** 漫画通过分格的关联传递信息。 a. 场景（舞台） b. 主人公（特写镜头／横幅贯穿式） c. 不安的女主人公们 d.e. 突发事件 f.……察觉（进入临战状态前的"那段时间"）

● **插画** 插画是在一页画面中浓缩“必须传达的信息”（主题）。主人公、背景尺寸、画面元素的布置都很重要。不仅主人公的表情、姿势意义重大，通过背景风格等渲染气氛的技法也相当重要。绘制漫画封面时可以套用插画的设计思路和理念。

本书的使用方法

第1章 人物的绘制

在第1章中，我们学习人物面部、身体、服装的绘制方法。在第2章中，我们学习创作简单的画面。

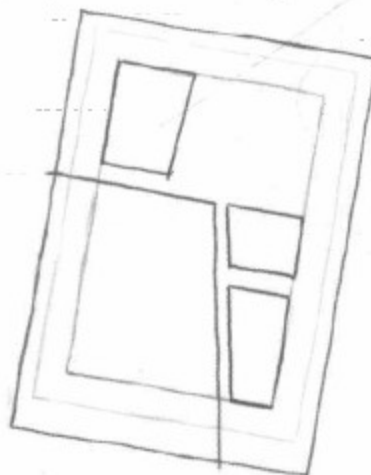
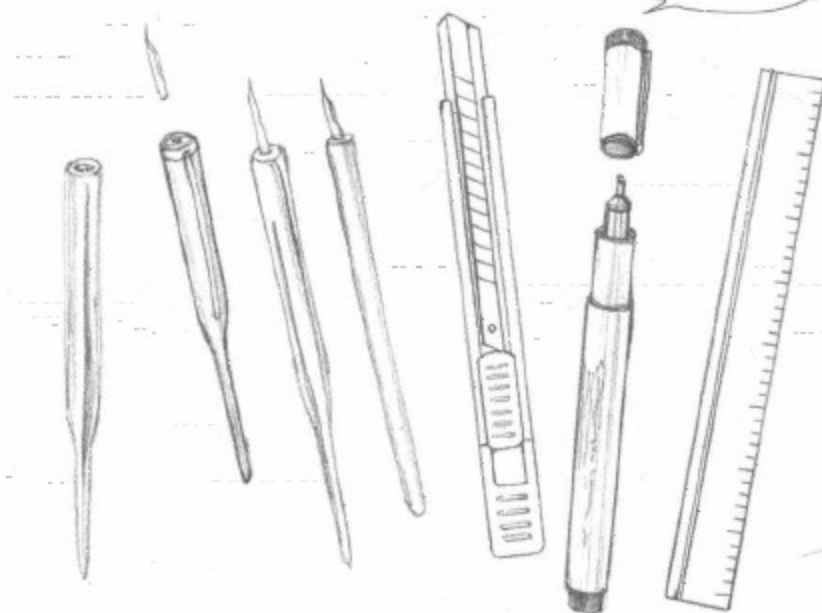
第2章 创作画面

时刻保持在方格内绘图的意识，人物角色才能自然地成为插画以及漫画中的一格画面。这是所有"画面制作"的基础。

第 3 章 尝试创作漫画故事

分镜稿

在第 3 章中我们学习如何创作脚本剧情。主要内容包括编故事的基本技巧、如何创作故事的起承转结，以及制作漫画设计草图——“分镜稿”的基本方法。

第 4 章 尝试绘制漫画原稿

原稿纸

前 言

我们日常阅读的那些漫画，虽看似平常没有什么特别之处。但是就脑力劳动的程度而言，绘制漫画时需要花费的精力却是十分惊人的，将其称之为一种综合艺术也不为过。无论是绘制画面，还是编写故事，哪一项也不简单。真正的职业漫画家，从来不会拿这些技术来夸耀自己的水平，他们认为这些说到底只是为了让故事更加易懂更加有趣的基本条件。

画漫画这件事情，用电影制作领域的概念来打比方的话，就是一项一人扛下制片、导演、灯光、剧本、艺术指导、道具、演员等所有任务的工作。听起来就不像是一件普通人能完成的事情吧！职业漫画师的作品，作画与编剧往往由不同的人来担任（除此之外还有人物设计专员、背景专员、特效专员等等），进入正式发行阶段的漫画作品也是作家与出版社编辑共同努力之下的产物。虽然如此，但是对于刚刚踏进漫画圈的人来说，必须自己独立完成所有事情才行。

- 怎样绘制人物角色？
- 画面制作究竟指的是什么？
- 怎样编写故事？
- 怎样分割画面，使作品符合漫画的形式？

以上这些问题，只有通过实际绘画的经验，才能发现或者是创造出属于自己的一套方法。当然，在没有任何指引以及参考的情况下，想要自己学会几乎是不可能的。

本书就是为那些希望尝试绘制漫画的读者们准备的一本入门指南。

不经过刻苦训练而想要直接成为职业漫画家的门槛实在太高，很多人都会望而却步。

以自己的兴趣作为出发点，也许是一个不错的选择。

编故事的乐趣，画人物的乐趣，即使是走上职业之路以后，这些也依然会是大家画漫画的基础。

并且，从单纯的“读漫画”到开始自己创作漫画，我们会完成一个角色的转变，成为一个主动的“表现者”。游戏也好，动画也好，课业也好，这些都会成为我们创作漫画时的养分和助力。

“画漫画的乐趣”

当掌握了越来越多的技巧，越来越熟练漫画绘制的时候，我们往往会忘记这一最初始的东西。

发现自己在创作中已经丧失了画画的乐趣时，要学会及时进行调整，让自己放松下来。

最后，希望大家怀着一种轻松快乐的心情来阅读本书！

目 录

人物的绘制 9

创作画面 63

尝试创作漫画故事　91

第4章

尝试绘制漫画原稿　137

人物的绘制

即兴进行人物设计

有的人“视画画为生命”。如此喜欢画画的人，本身就具有出色的才能。那就在放松的心情下随心所欲地画出各种各样的人物吧！

校园类漫画的关键是校园场景和校服。此外，体操服和泳装等也是使校园类漫画多姿多彩的要素之一。

女生的校服有很多种组合。可以即兴作画，挑战多种多样的类型。

面部的绘制方法

在眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵的布局方面，存在着简单的法则。尝试从"自由绘制"的阶段向"把握绘制内容后绘制（经过思考后绘制）"挑战。

绘制女生

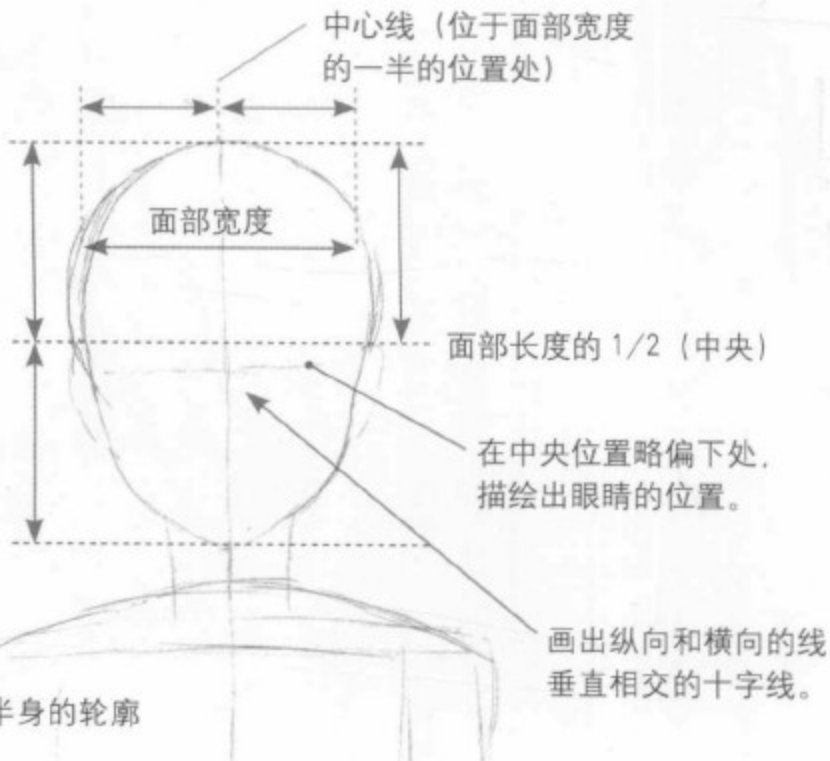
我们以女生人物作为模特，一起学习面部的组成及五官均衡的基本知识。

正面朝向

● **圆形及基本均衡**

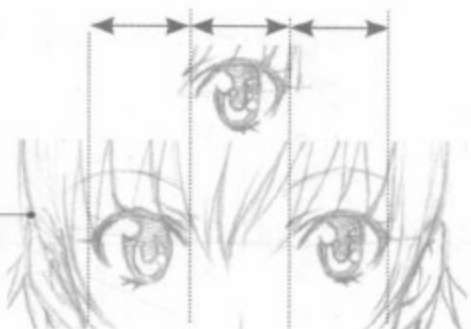
决定描绘面部各个部分的基准

以大体上把握外形为目标，开始描绘时首先描绘轮廓。人物并非是一次性就能描绘完成的，重要的是"具备轮廓后再描绘"。

圆形
在绘制面部时，在头部画出十字线：中心线和双眼位置连线（横线）。这是绘制面部的基础。

基本均衡 如果安排好头发、眼睛、鼻子、嘴巴等各个部分的布局，就能很容易地画好人物。要以圆形为基础，掌握好人物面部五官的均衡。

描绘头发时考虑到"头盖骨"、描绘服装时考虑到"裸体"，关系到能否画出上乘的作品。虽然不考虑轮廓、身体、头盖骨等直接作画更省事，但难以取得好的进展。

使两眼之间保持大约一只眼睛的距离。

耳朵的位置。在解剖学上与眼睫毛等高，但使其与眼睛等高会显得更可爱。

女生面部的特征……关键在于眼睫毛

按照创作风格的不同，存在着各种各样的漫画人物，诸如省略眼睫毛的女生、眼睫毛浓密的男生等等。但是，一般都认为，绘制女生时应该仔细描绘眼睫毛，让人一眼看上去就觉得“这是个女孩子”。
另外，人物的眼睛和瞳孔要尽量画得大一些。一般来说，我们在绘制男性角色和老年人时会将眼睛和瞳孔画得小一些，强调出其与女性角色之间的差别。

如果眼睛比较大，人物给人的印象就更深。这与如下情形一样：在电视或电影中，大眼睛的角色往往会显得更加突出，给观者留下更深的印象。

半侧面朝向

绘制人物脖颈时，沿头部向躯干方向的轮廓线要越来越细。加强人物苗条纤细的感觉，将人物演绎成一个清纯柔弱的高中生形象。

把握立体感，绘制头部曲线。

侧面的中央线。

发际线的大致位置。绘制露出人物前额的发型时将会发挥出十分重要的作用。

使用弧度平缓的曲线绘制人物面部的中心线。

从面部到头部侧面的曲线。

侧面朝向时，将内侧的眼睛绘制得略小。

正面朝向时，左右两边的眼睛大小是一样的。

● **绘制上半身的要点**

在绘制上半身时，画出从头部到腰部的轮廓。

注意头部形状和身体线条的绘制。

使人物变得可爱的要点在于颈部

平时绘制时能很好地画出头部，但是，在挑战漫画或插画时，面部以下的部分却难以画好，很多人为此而苦恼。实际上，就漫画中可爱而又惹人怜爱的角色来说，其魅力就在于经过变形处理的身体轮廓上。如果照实际人物那样认认真真地把颈部画得宽厚，漫画人物的可爱感就难以表现出来了。绘制自己喜爱的漫画人物肖像时，务必将人物脖颈到肩膀这部分也一起画下来。

正侧面朝向

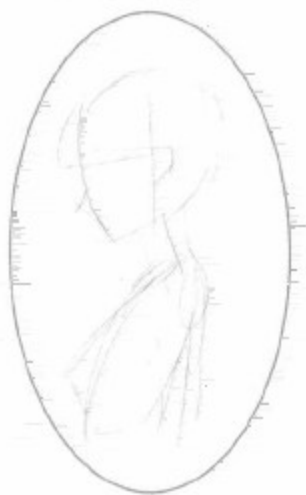
正侧面朝向时眼睛的形状与正面朝向时不同，但描绘时应保持眼睑与眉毛的统一感。

正面朝向时的眼睛。从解剖学上来讲，"瞳孔必须是正圆形"，但在实际绘制中不必遵循这个原则。在其大概轮廓的基础上为了让人物看起来更可爱，可以进行适当的调整。

正面朝向。在绘制正侧面朝向时，头发的流向、厚度、发型等都与正面朝向一致。首先设计好半侧面朝向，然后以此为基准设定正面朝向和正侧面朝向的面孔。

● 绘制上半身的要点

先绘制头部、颈部、身体、姿势的概貌。定出头部中央和耳朵的位置。

一边修正轮廓线，一边细化，完成创作。精细的人物线条轮廓图，也可以拿来作为漫画的底稿。

依据结构图绘制出的轮廓线，可以直接用作漫画底稿。

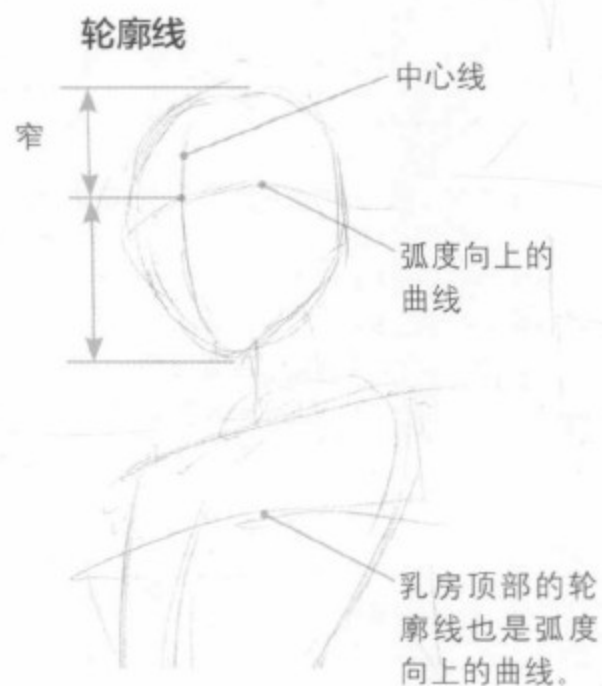
认真描绘身体。

参考透视图。头发和衣服都直接画在身体上。

在设计人物时，将正面、半侧面和正侧面综合考虑

半侧面朝向时眼睛是下垂的，正侧面朝向时眼睛是上扬的……这样，在绘制同一个人物时，由于面部朝向的不同，看起来会变得似乎是不同的人。因此，在描绘人物时，要注意面部组成部分（眼睛、鼻子、嘴巴）的位置和形状，使其不论是从哪个角度绘制的，看起来都像是同一个人。

半侧面朝向时的仰视

轮廓线
中心线
窄
弧度向上的曲线
乳房顶部的轮廓线也是弧度向上的曲线。
注意头部侧面周围交界处，确定耳朵的位置。
连接下巴和耳朵的轮廓线。绘图完成后擦除。
参考透视图
● 绘制要点
刘海，被头发遮住的部分画得窄一点。
使耳朵的位置略靠下。
侧面
正面
通常情况下的角度。
轮廓线
注意把握人物头部的正面和侧面。

半侧面朝向时的俯视

人物眼睛形状的设计不同，效果也许会存在少许差异。但是一般情况下，在俯视角度之下人物上眼睑的弧线要变得平缓一些。

仰视

通常的角度（半侧面朝向）

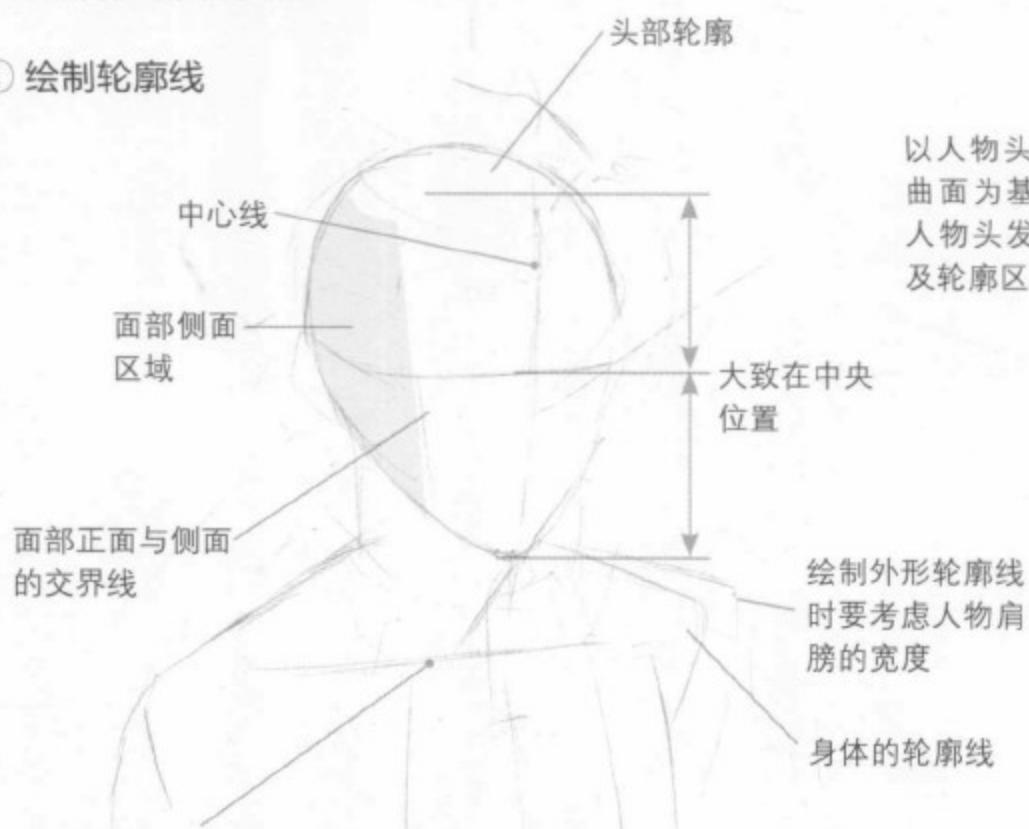
通常的角度（正面）

即使只看眼睛，也能知道是〝同一个人物〞。绘制时要细心留意眼睛的形状、眉毛的长度、睫毛的疏密、刘海的长度和流向。
※ 将通常角度时的半侧面朝向或正面朝向作为基准。

● 绘制要点

男生 · 绘制半侧面朝向

● 绘制步骤和要点

① 绘制轮廓线

定出锁骨位置和身体朝向的轮廓线。要与眼睛处的横线大致平行，这样面部和身体的朝向才能大概一致。

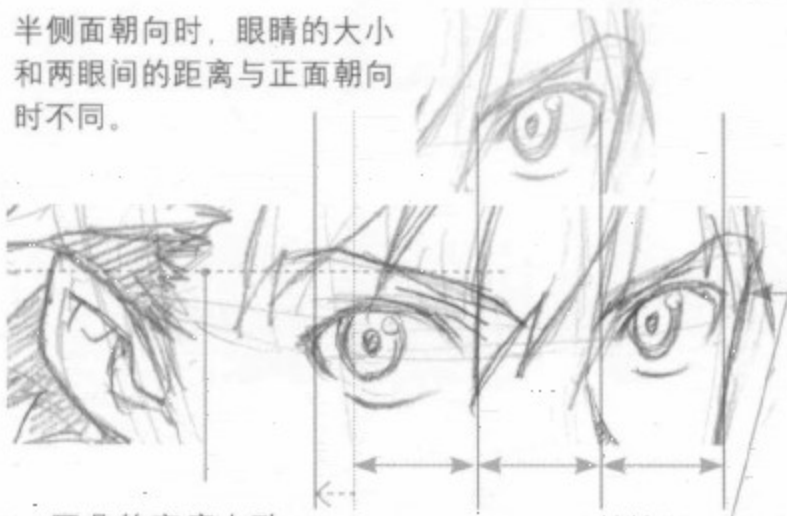
② 以整体形状为基准绘制人物头发和衣服的轮廓

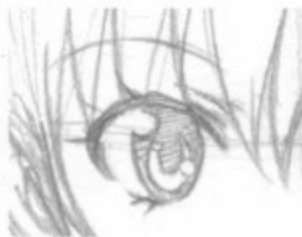
头发的多少、肩宽和衣服一起确定了人物的形象。

③ 细致地描绘眼睛、鼻子、头发

● 眼、耳、眉

人物双眼之间的距离，以距读者较远的那一只眼睛宽度作为标准。

半侧面朝向时，眼睛的大小和两眼间的距离与正面朝向时不同。

耳朵的高度大致与眉毛的高度一致。

要留意眼睛与轮廓线之间的距离。此即为绘制富有立体感的面部的要点所在。

女生的眼睛和眉毛。要表现出男女眼睛的大小和表情的差异，使之更有个性。根据人物的类别或绘制者的喜好，出场人物不分男女绘制出的眼睛也可能都相似。可以根据自己的审美观点进行创作。

男生的面部特征：关键在于眉毛和略小的瞳孔

试着绘制各种表情

创作人物首先要确定人物的面部表情。不仅是眉毛、嘴巴和眼睛，头发、姿势和头部的倾斜角度等也是绘制好表情的重要因素。

明丽的表情

看不见瞳孔，使读者能看到整张脸。

让人物侧着头，眼睛不正对着读者，这样就表现出抓拍“人物生活照”般的自然形象。

闹别扭、生气、悔恨
表情严肃。多数情况下视线正对着读者。人物的眼神有夺人心神的力量，能给读者留下深刻的印象。

惊讶
惊讶时瞳孔要画得略小。瞳孔不涂黑，这样就能产生惊讶的感觉。要注意张开的嘴巴、手的动作和头发的夸张表现。

寂寞悲伤
少女小鸟依人式的动作。

● 侧面面部表情的表现

注意颈部和头发的动作。

● 各种各样的“啊”

认真的类型

搞怪的类型

身体的绘制方法

大多数情况下描绘的人物是穿着衣服的。衣服是贴合人物身体的，为了更好地绘制衣服，了解身体的构造和立体感是很重要的。

确定关节和身体组成部分的长度

● 参看身体的各个组成部分

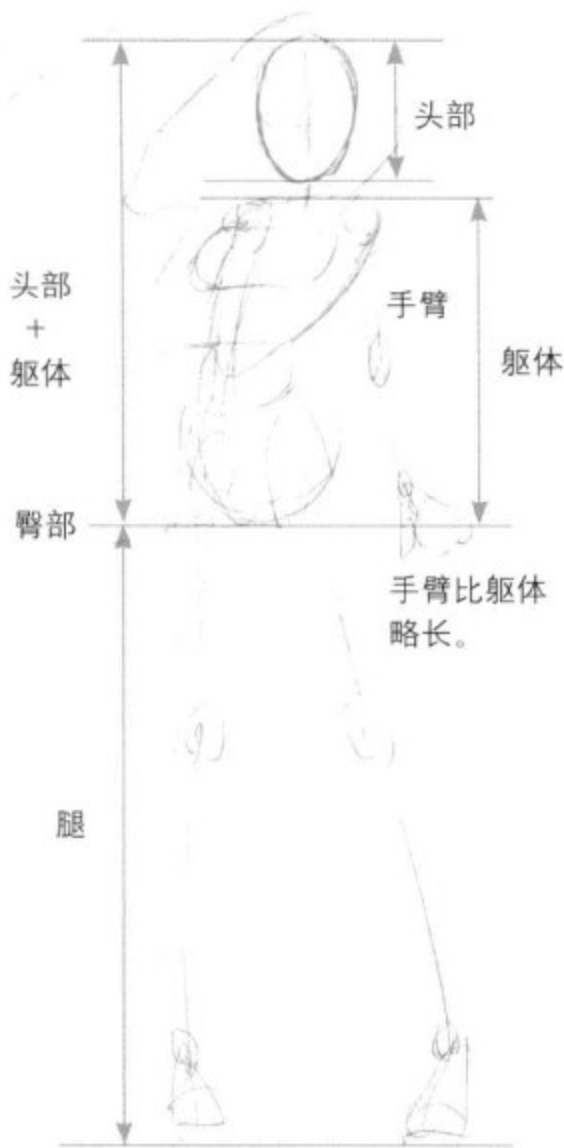
头部

躯体

手臂

腿

● 绘制步骤的要点

绘制裸体的姿势

描绘大体姿势。首先要绘制出面部，但是确定头部、上肢、手脚的关节也至关重要。

头部

头部
+
躯体

手臂

躯体

臀部

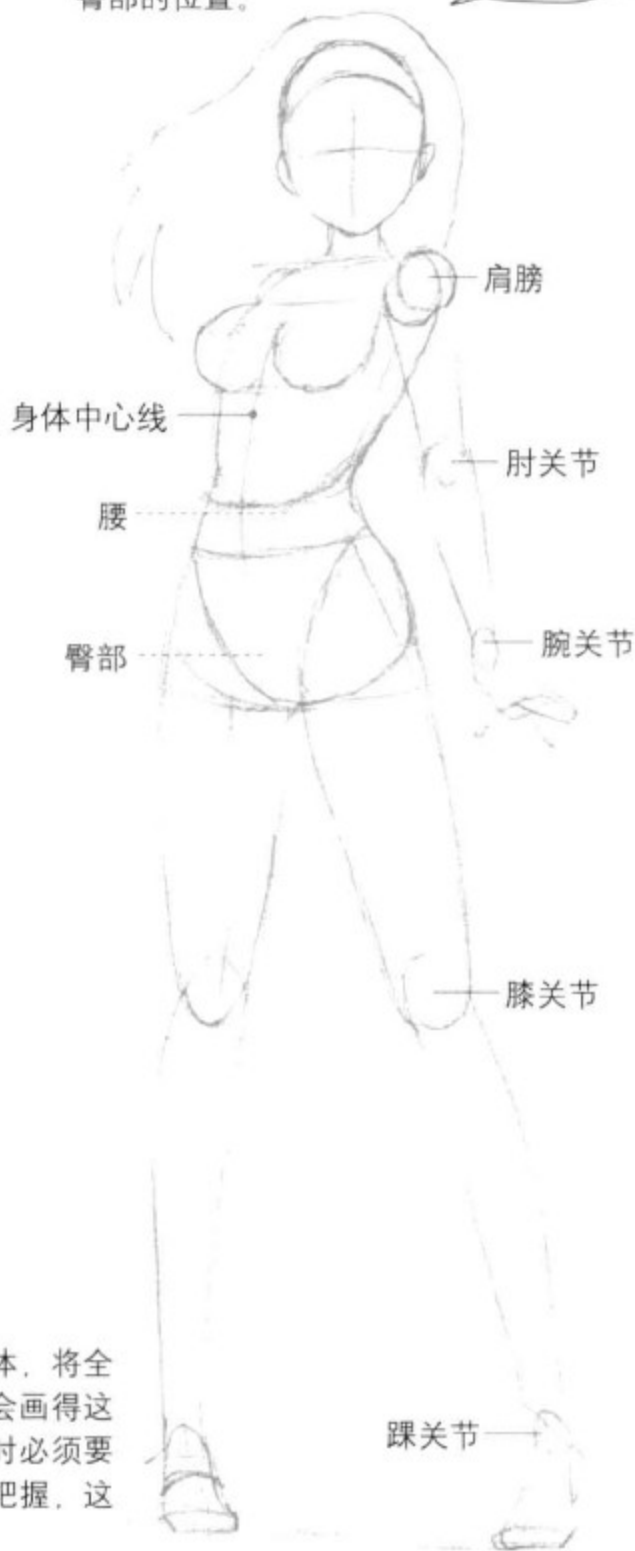
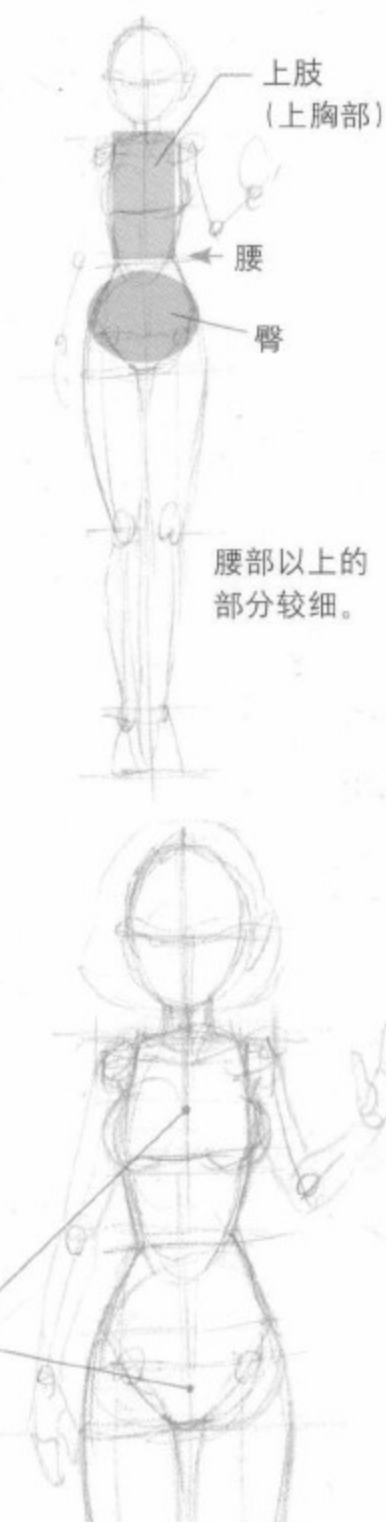
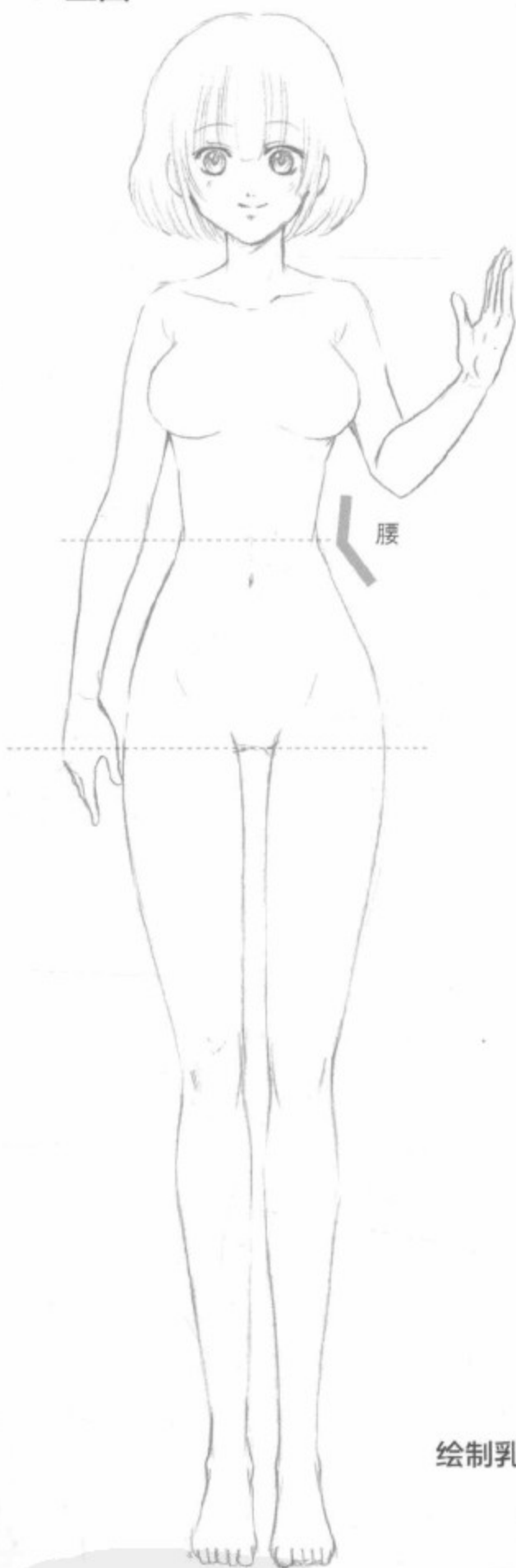
手臂比躯体略长。

腿

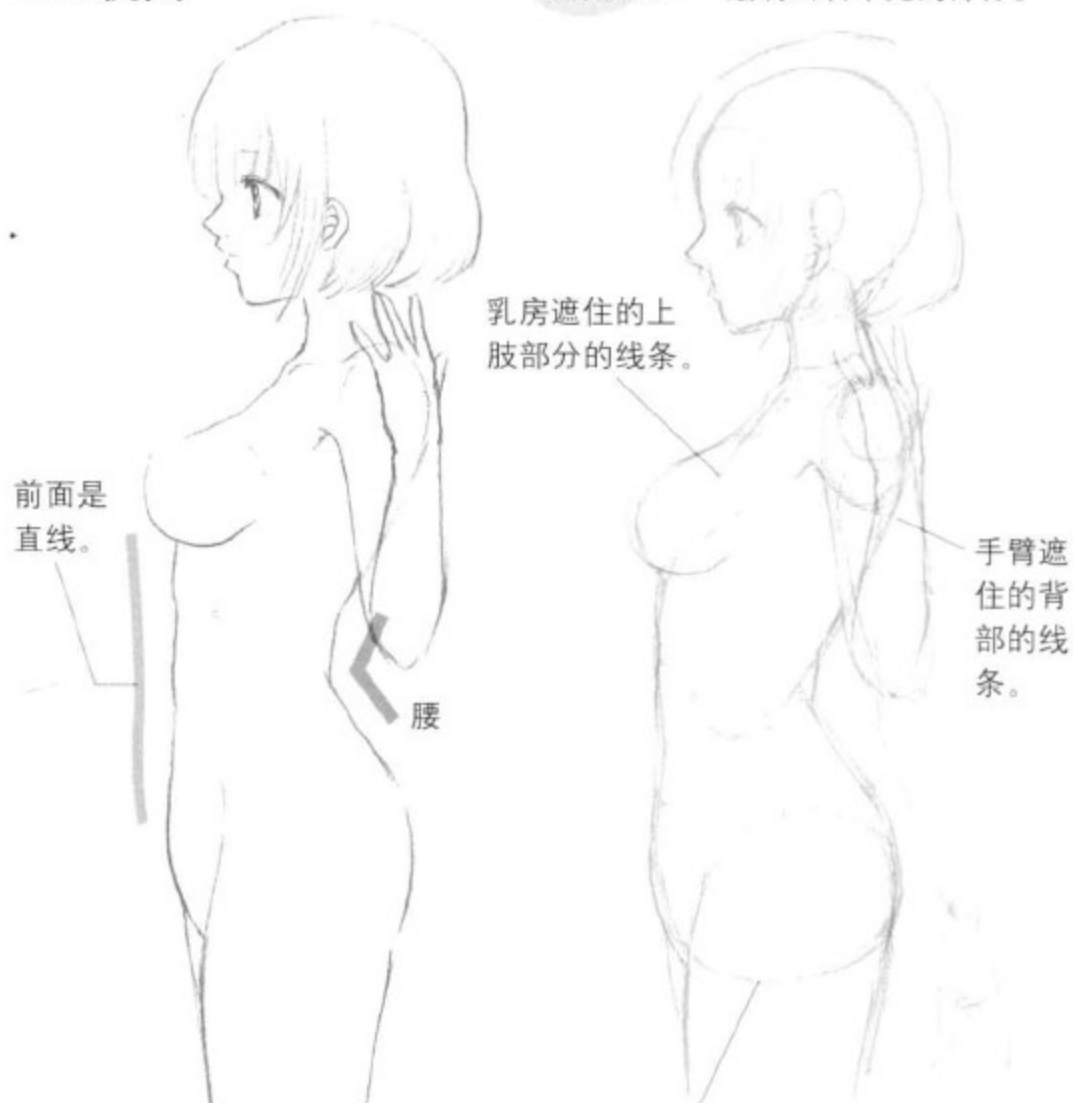
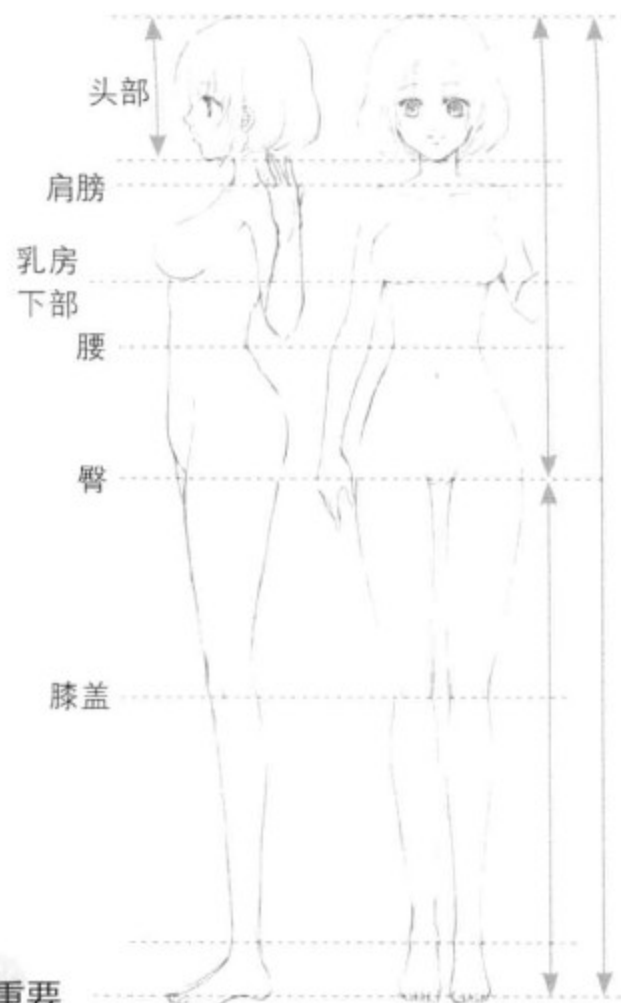
定出关节及部位

将躯体"最细处"设为腰，依照身高确定臀部的位置。

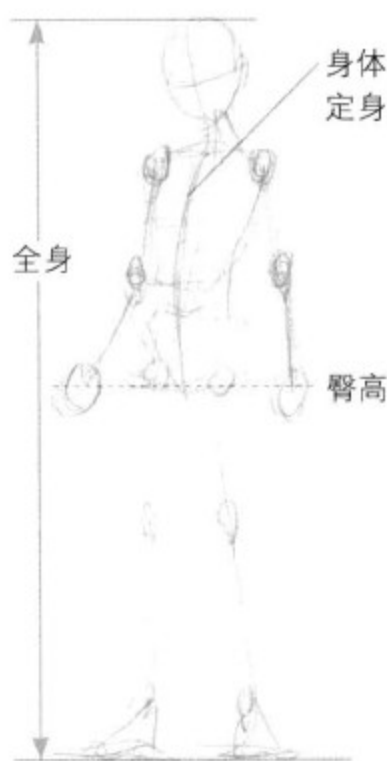
结构＋立体模型

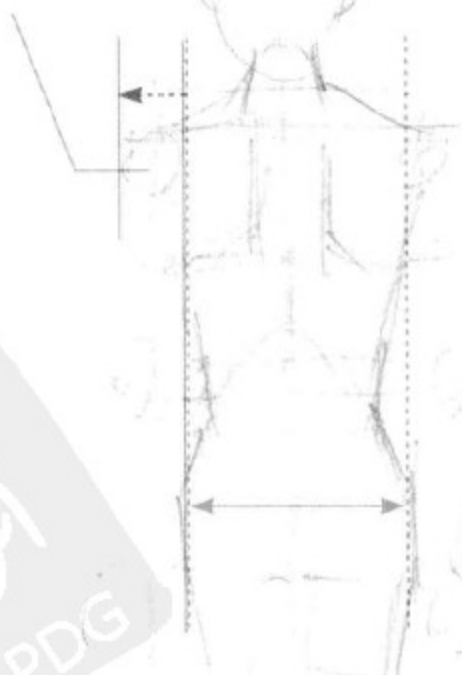
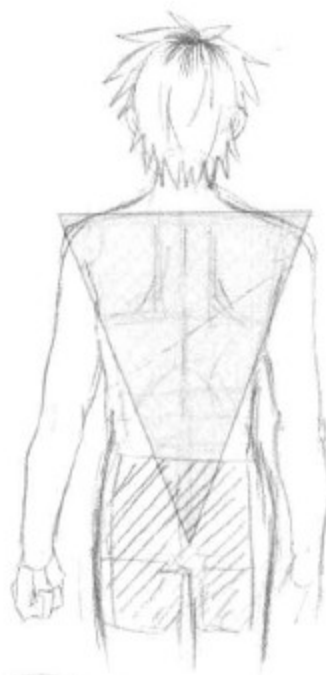
膝关节

为了让人物的身体看起来更加立体，将全身大致分成几块。实际作画时不会画得这么细致，但是在绘制人物的衣服时必须要对人物的身体轮廓有一个准确的把握，这一点十分重要。

踝关节

女生的身体 重视圆形和曲线的描绘

宽臀和细腰是女生身体的特征。

● 正侧面
绘制要点……绘制出看不见的部分。
全身草图
头部
肩膀
乳房
下部
腰
臀
膝盖
乳房遮住的上
肢部分的线条。
前面是
直线。
腰
手臂遮
住的背
部的线
条。
重要
因为从侧面看不到小腹，躯干和腿部是分不
出"界线"的。
定出臀部位置的线条。按照这种绘
制方法，即使是正侧面朝向，在描
绘时也能把握好全身的平衡（上半
身和下半身）。
普通的站立姿势，全身
或是裸体在漫画中出现
的机会虽然比较少，但
对于角色的设计和服装
的设定来说仍然是不可
缺少的。
● 背面朝向
●半侧面朝向
肩胛骨
肩关节
平滑的腰
中心线
乳房下部
的线条
腰
肩胛轮廓
（椭圆）
后背线条
臀部轮廓
如果将连接肩胛骨下端的
线条沿着身体向前画，即
成为乳房下部的线条。
全身草图

男生的身体 用直线条来画

男生的身体特征是臀部宽度比肩部宽度窄。

姿势草图。
绘制头部和上肢，决定臀高。腿最好画得长些。臀部的位置在全身中央略下处。

依靠外形轮廓确定人物站姿的感觉和胯部的位置。

臀围大致与身体宽度相当。

男子的特征

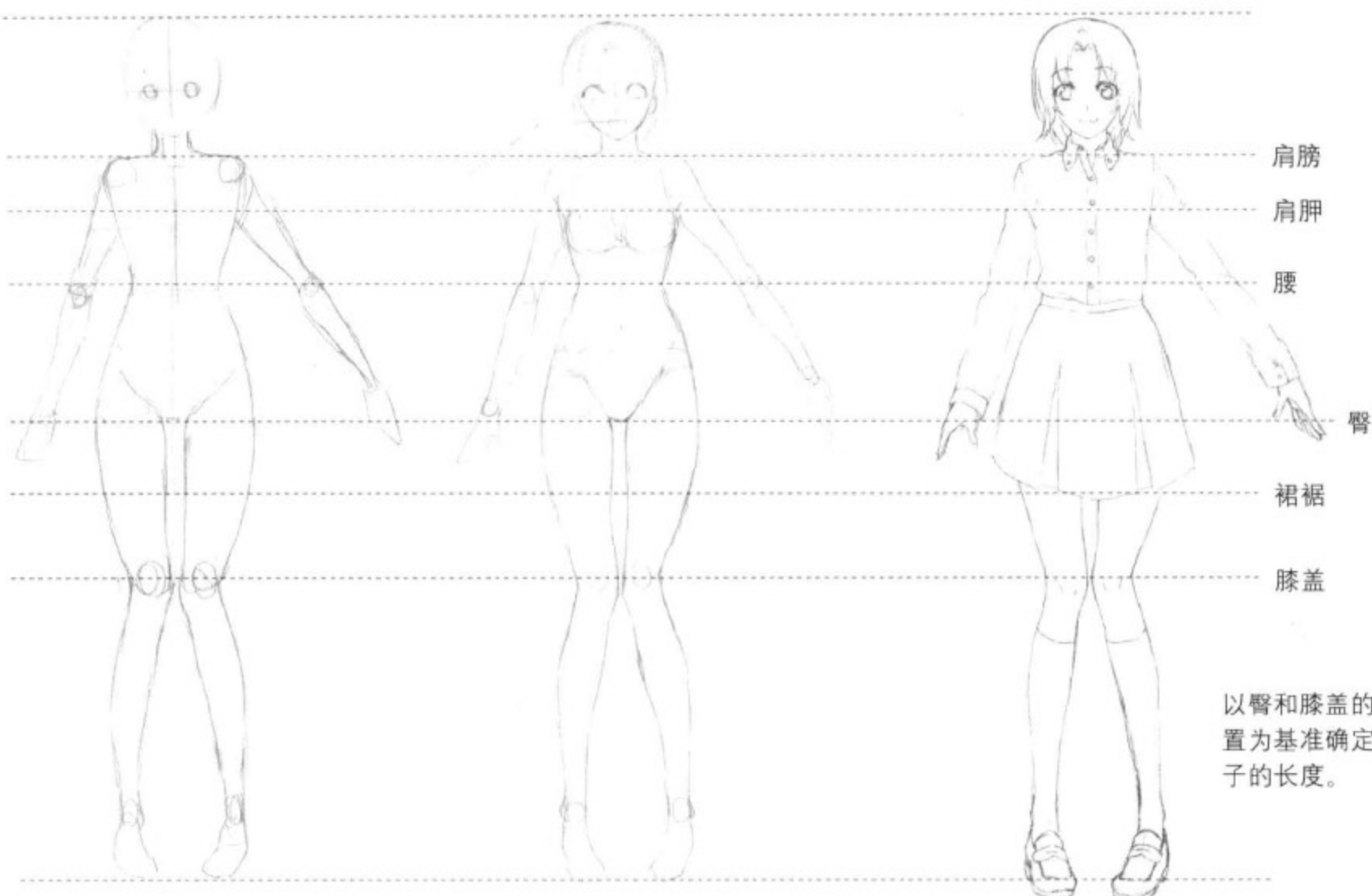
根据肩关节判断肩宽，后背呈倒三角形。

衣服的绘制方法

以从轮廓线开始绘制衣服的步骤为例。衣服能反映出身体的体型。此外，如果是有纽扣的衣服，注意衬底门襟和纽扣的位置关系。

女生的服装

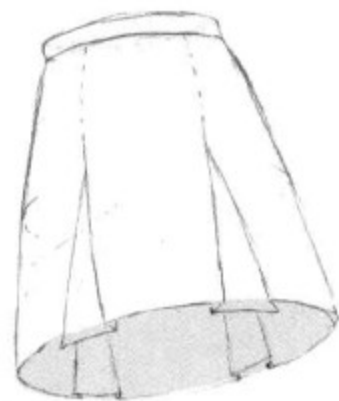
绘制女性角色的服装，大体上可以分为凸显人物身体曲线和遮盖人物身体曲线这两种类型。制服类的服装往往属于后者。我们以女式衬衫和水手服为例，学习服装的绘制方法。

● 把握身体与服装的关系

绘制人物站姿轮廓线，以此为基础对细节进行完善即可完成对人物服装的绘制工作。

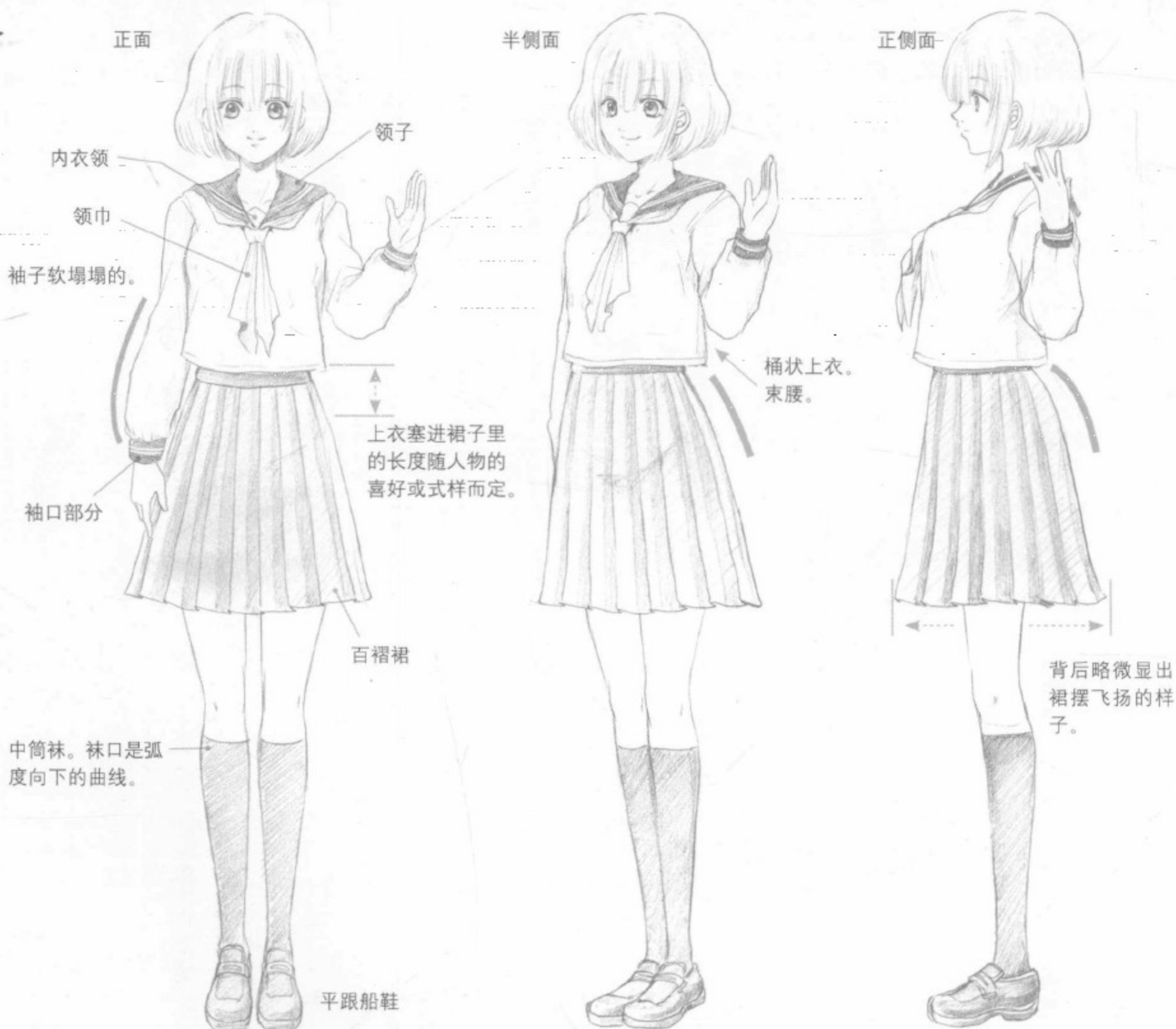
参考：选择了略微精细的体型设计，加入了细节的描绘。在绘制服装时，通常身体并不需要描绘得如此细致。

以轮廓线为基础，添加面部五官和服装后的画面。臀部被裙子遮住了，所以看不见，为了绘制出自然的腿部曲线，在绘制时先确定髋关节。

● 绘制步骤

根据人物的胸围绘制衣服的中心线。注意，这条线不是衬衫的门襟线。
①描绘身体造型的轮廓线。
②添加面部五官和服装的大致轮廓。
③整理线稿，添加细节部分，完成。
还可以在同一身体轮廓上绘制不同的服装。
裙子围绕着身体。上面和下面都画成椭圆形。
这种类型的裙子称为盒褶裙。

绘制水手服人物

以三角形为基底，绘制校服的衣领。同时，人物朝向不同，裙子的形状也会有所差异。

● 基本的形状和特征

上衣略长的类型

背面
（微俯视）

通过这条曲线，表现衣领贴合人物脖颈的效果。

领子披在背后。

领巾。也有不露出来的穿法。

上衣较短时

背后略微束腰。

在裙子的腰际位置添加因上衣遮挡产生的阴影。突出上衣宽松的感觉。

● 裸体透视图

参看身体与轮廓线的关系。把握水手服的状态。

由于身体厚度和乳房大小的不同，乳房突出的幅度和角度也随之不同。

上衣要根据胸部的弧度（胸围和身材的设定等等）来调整宽度。

腰

肚脐

贴合臀部的曲线。

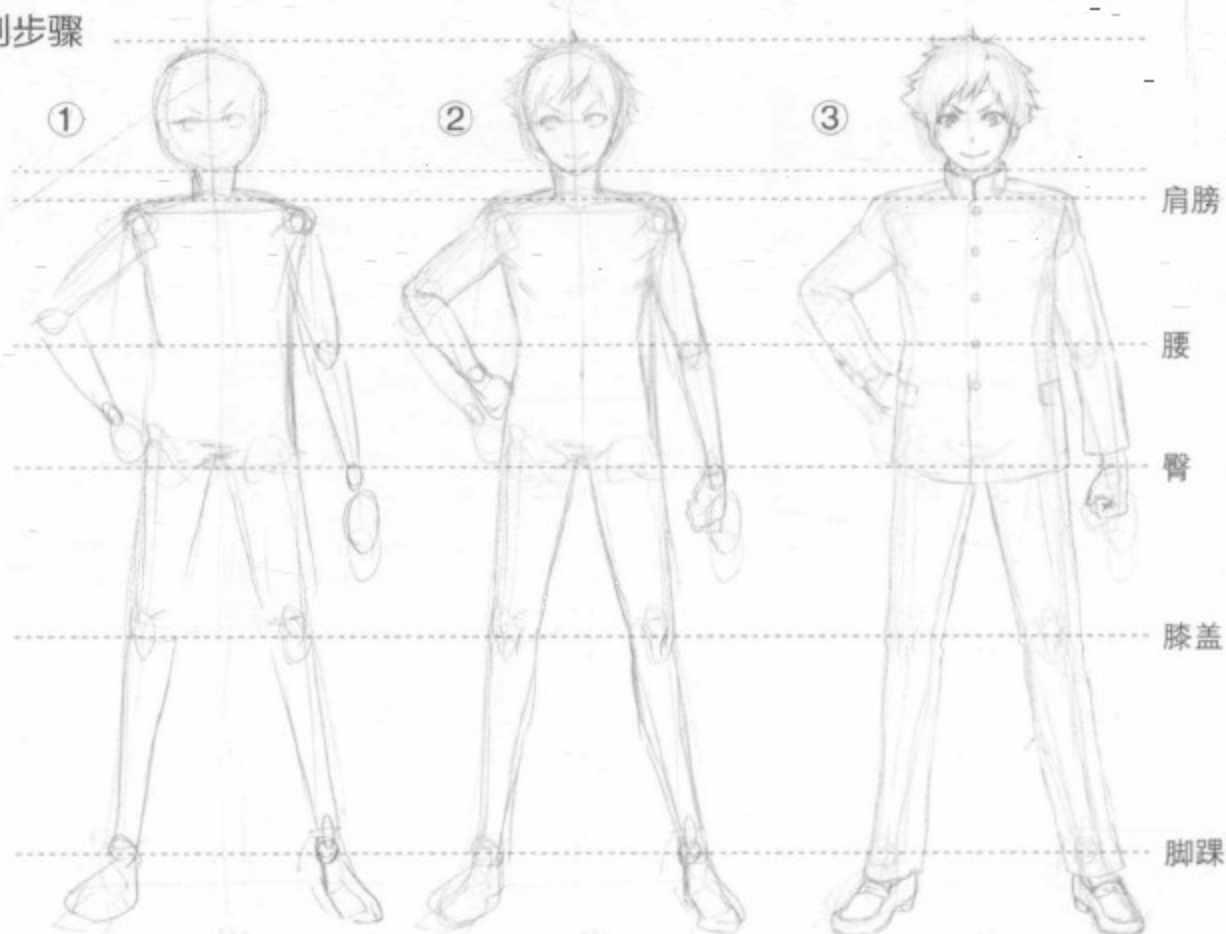
在裙子腰部的大致位置绘制肚脐。

上衣的下摆部分与身体分离开。

臀

男生的服装

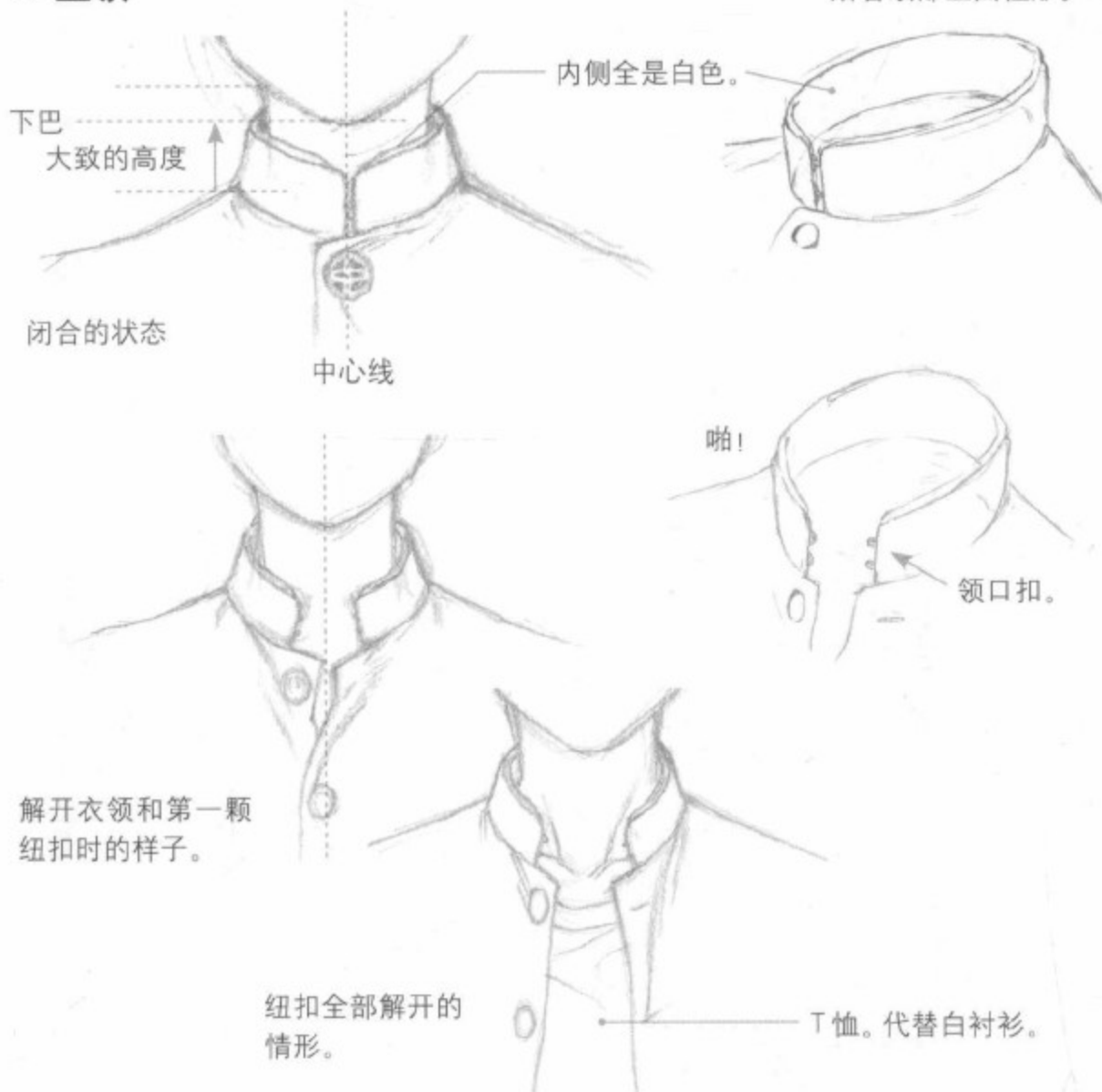
男生校服分为休闲西服和学习服。休闲西服可以搭配背心和夹克，男女都能穿；学习服让人一眼看上去就知道穿着的人是“学生”，是男生专用的少数服装之一。

掌握人物身体的线条与服装轮廓之间的关系

把握住服装的立体感

颈部、手臂、身体、腿等全都是圆柱形。

穿学生服的角色的画法

依照人物正面的设计，设定正侧面朝向和背面朝向的人物。调整领子的高度、袖子的长度和上衣的长度是非常重要的。

● 立领

休闲西服的穿法

校服会因长时间穿着而变得松松垮垮的，借此可以强调出人物的学生身份。

画出人物的动感

看到像电线杆一样直立着的人物，不免让人觉得无趣。根据身体的扭转、服装的动感，绘制出动作姿势，让读者感受到人物的活力。

极富吸引力的姿势

扭转身子、改变面部朝向。然后绘制出头发和裙子的动感。

● 扭转动作

人体绘制。注意肩膀、乳房、身体的椭圆曲面。

添加服装。让上衣和裙子飞扬，表现出动感。

● 扭身动作

面部和身体的朝向不同。只需这一点就表现出了动感。
头发和裙裾的飞扬方向相反，表现出扭身瞬间的跃动感。
动作方向
动作方向
把按理说不会飘动的后摆画成随动作飞扬的样子，以表现可爱之感。
身体绘制
上半身动作。
腿部动作。

倚靠姿势

倚靠姿势是一种简单而又颇能显示出动感的经典姿势之一。不画出地面可以增强画面的冲击力。

在绘制草图的阶段，应画出地面以及手扶处的辅助线。

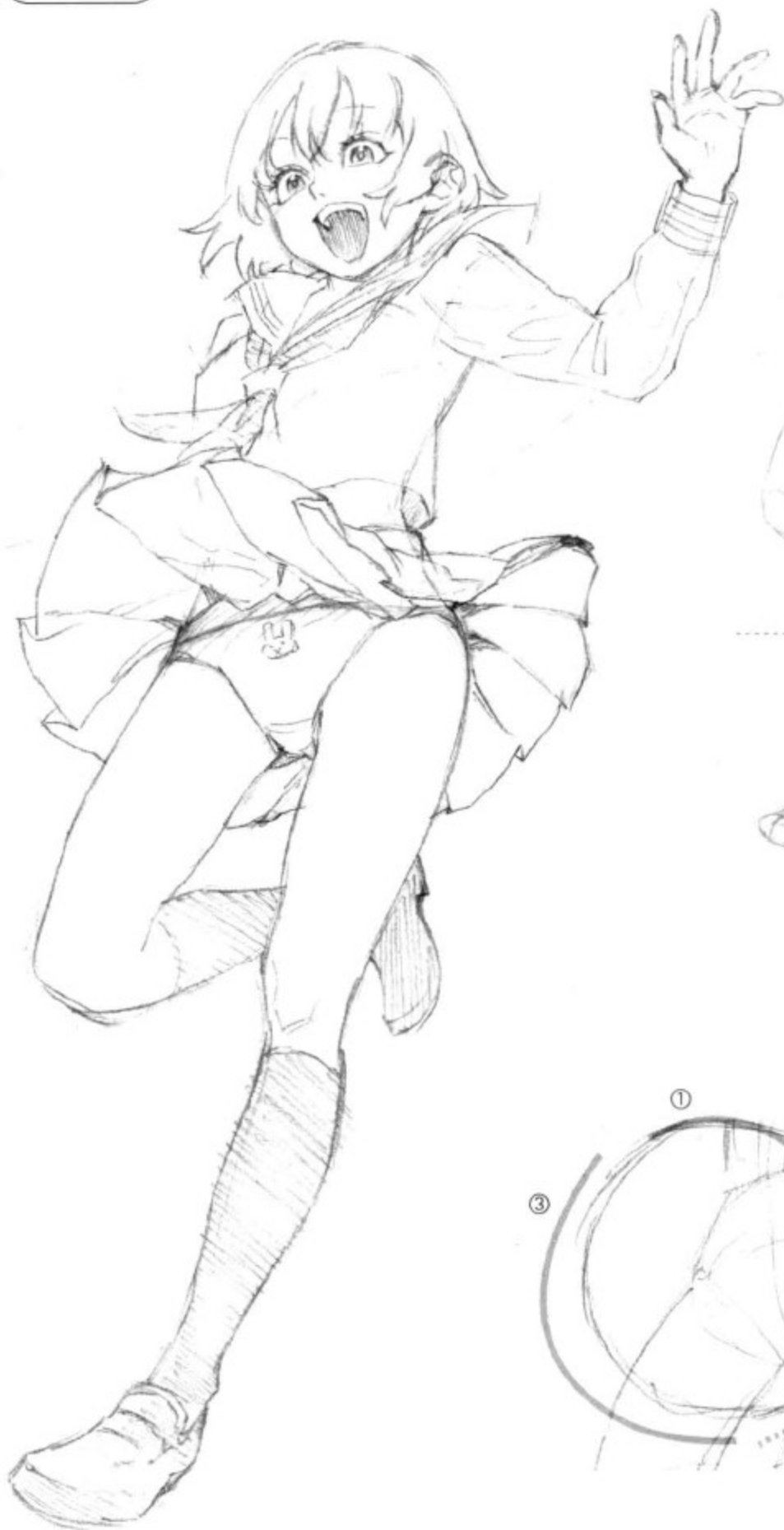
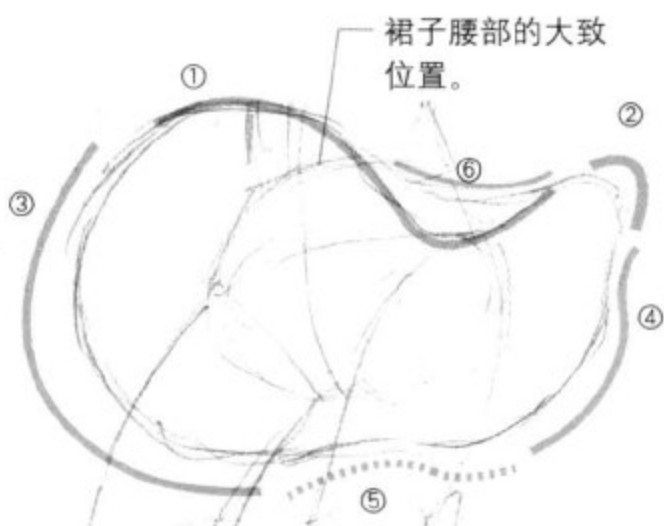
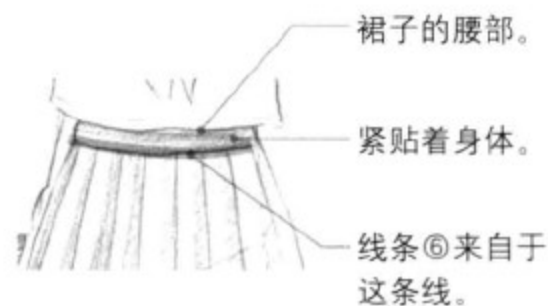
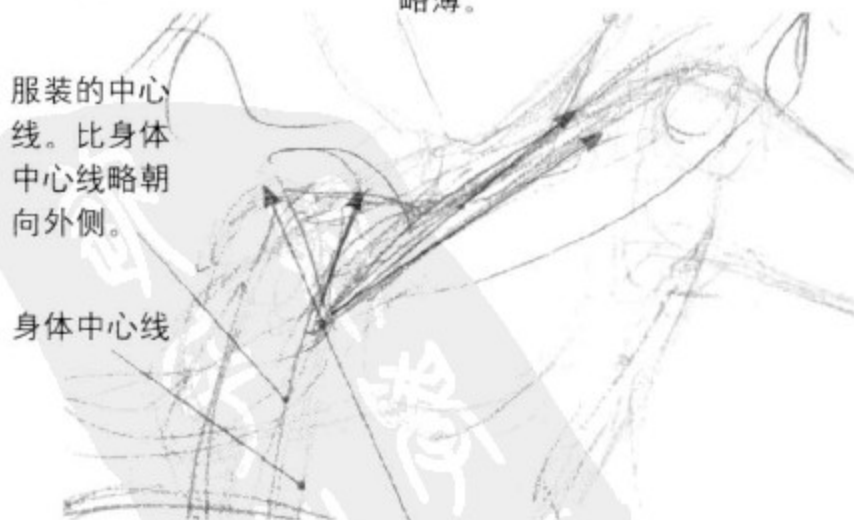
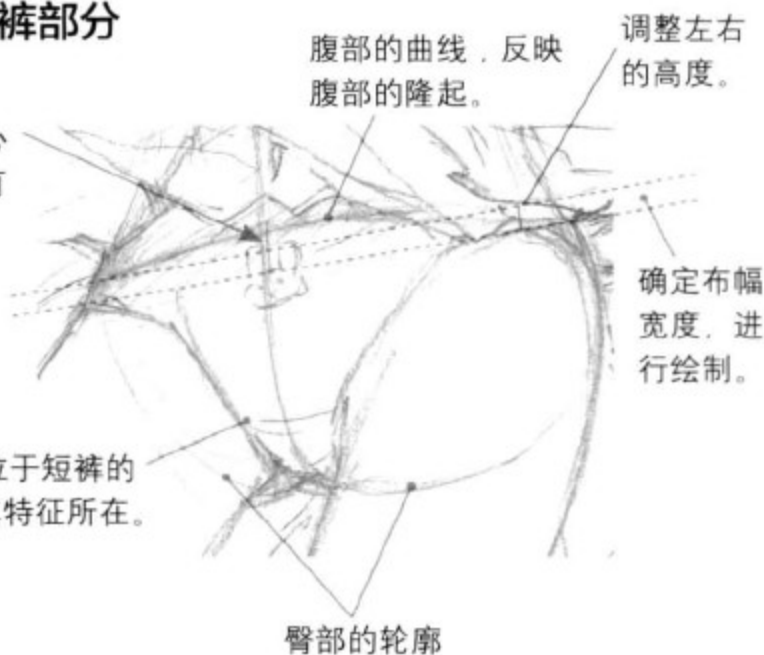
即使不做其他修饰，只是绘制出倚靠的姿势，就能使画面产生强烈的动感。

参考透视图

具有动感的背部姿态

绘制人物的姿势时衣服边缘线条的绘制是十分重要的。要从空间上把握好衣服的动态和立体效果。

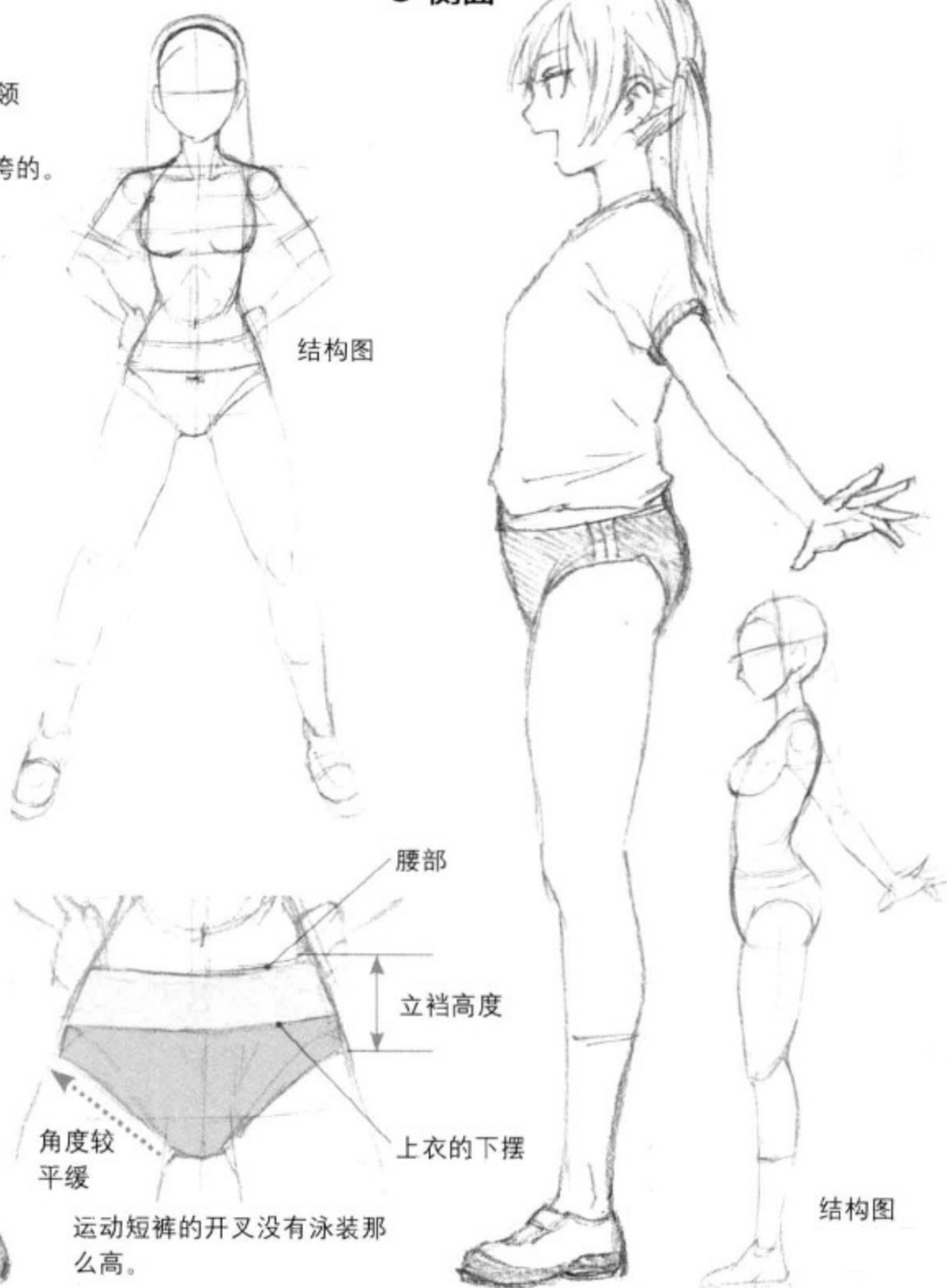
跳跃

略微仰视的构图。身体几乎是直的。

单膝支撑式坐姿

连接两肩的线条
绘制后背的上端部分。
确定身体厚度的轮廓线。
在腰部以上的几个块状区域中，平行画出人物肩膀、胸部以及连接两侧肋骨的线条。
连接乳房下端的线条。
腰的高度
骨盆部分
骨盆大致与地面平行。
①描画头部和身体的草图。手和腿只简单勾勒。
②添加手臂和腿部。搭在身体前面的右手只需勾勒出手腕和手的轮廓即可。
通过内裤的曲线反映出腿部的丰满。
要点
内裤大致在大腿根部的位置。
③按照轮廓线添加服装。
参考：添加右臂。把握手腕和手的感觉。
如果不想露出内裤，可将裙子画得长一点。下摆的曲线也大致如此。

运动短裤可以说是上个世纪的产物，不过进入 21 世纪，依然会在动漫中出现。在绘制时要注意上衣的宽松感和较长的褶皱线条。

● 正面

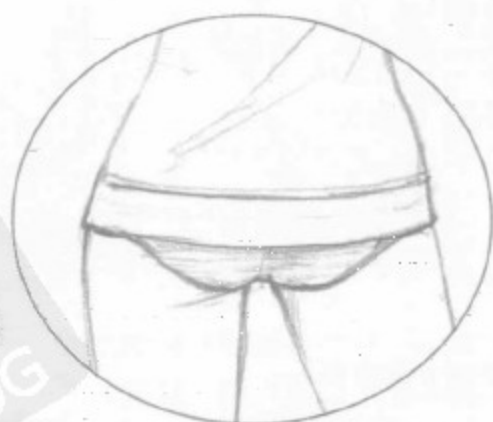
● 侧面

上衣下摆较长的情形。

透视图

放下上衣下摆的情形。

● 背面

● 快步行走

臀部以上的
布料堆叠在
一起。
结构图
上衣正面从胸部开始形成
纵向的长褶皱。运动短裤
上几乎不绘制褶皱。
胸部突出或运动
时，此处出现褶皱。
透视图
上衣下摆较长的情形。
透视图

● 跪坐

站立时背部的褶皱。
通常以曲线为主。

在这种姿势下衣服产生褶皱的原理与人物直立姿势时相同，但是纹路会更加复杂一些，要绘制出较大的褶皱。

以肩胛骨为起点。

腰腹部突出

大腿在前侧。

小腿腹比大腿更靠前。

相当柔和的 W 形

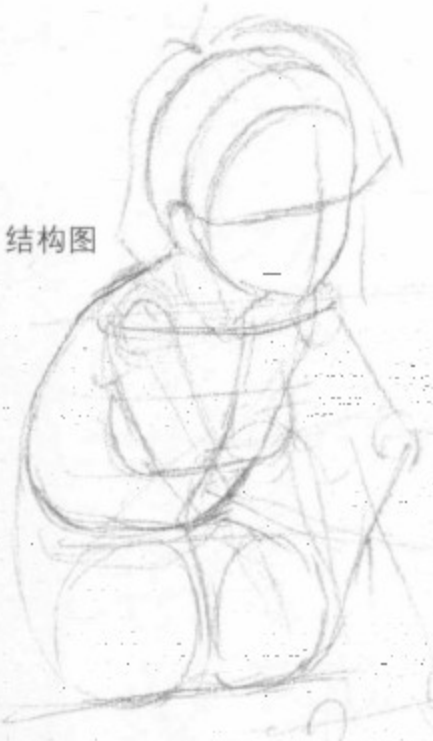
如果腿的弯曲方式左右不对称，可以表现出人物的随意自然。

肩胛骨

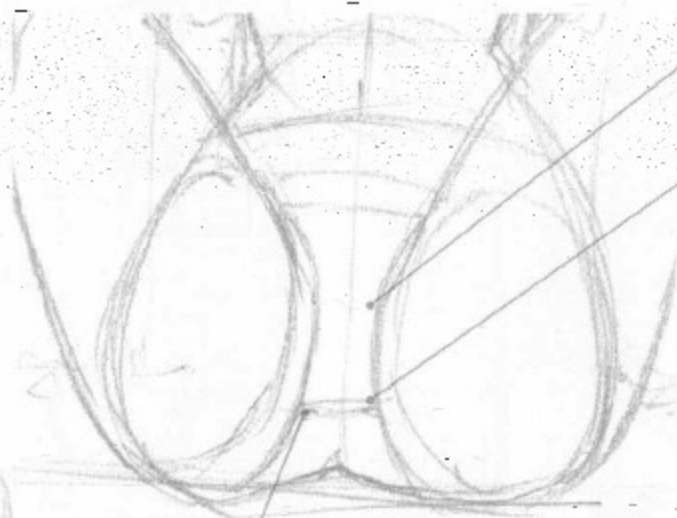
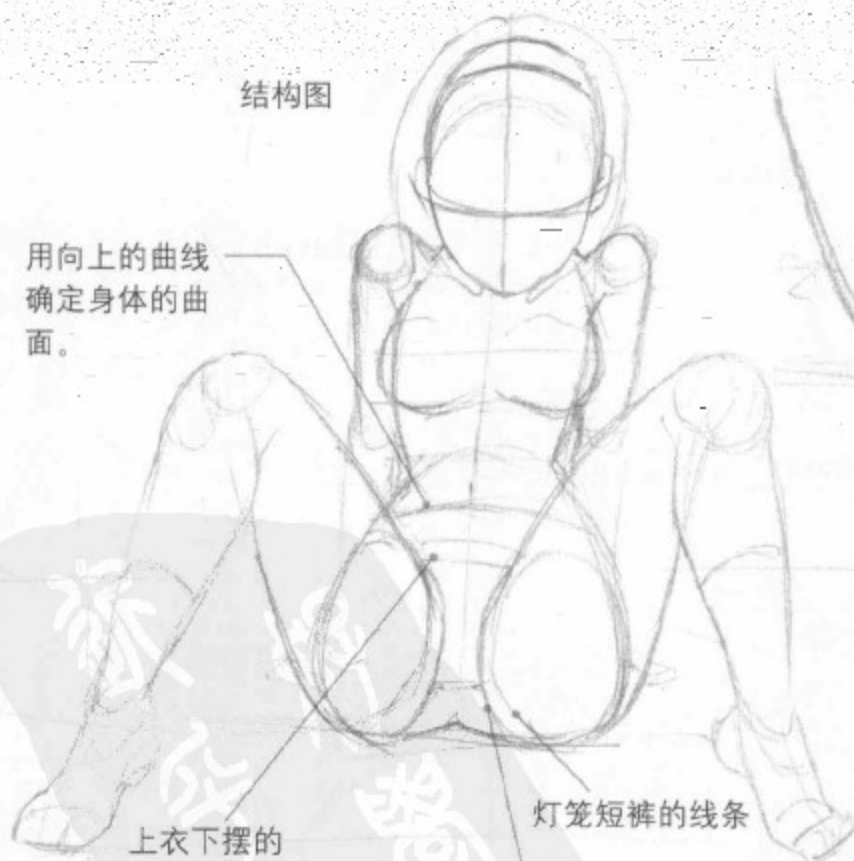
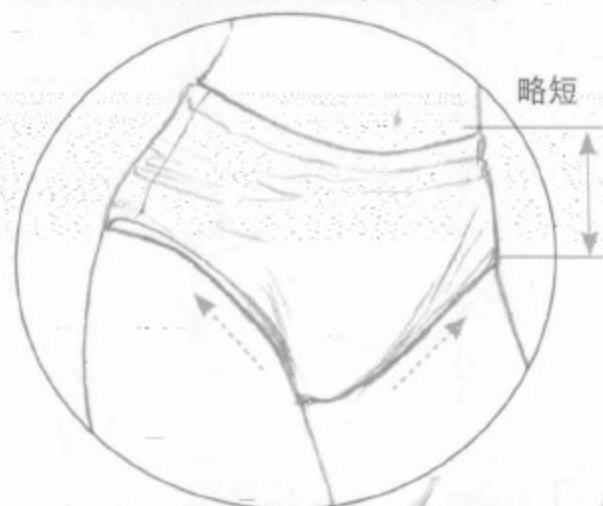
结构图

几乎紧贴着身体。

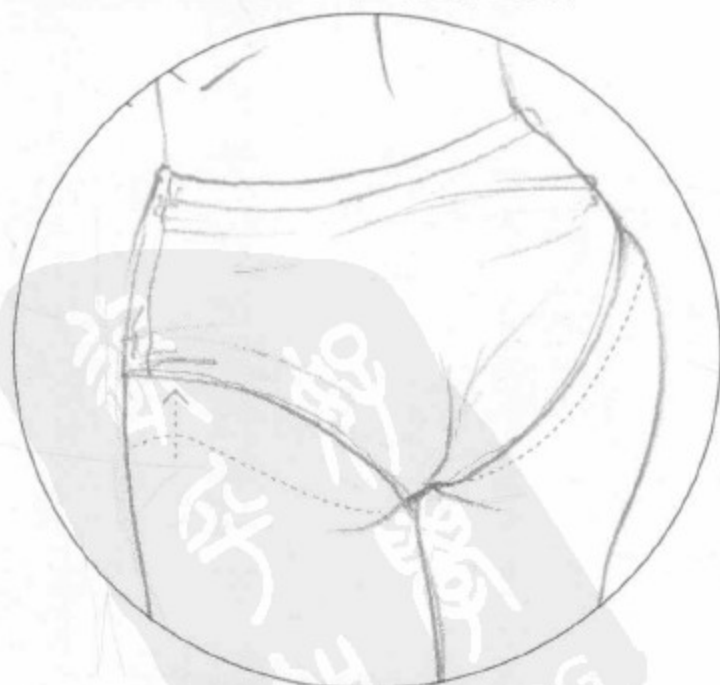
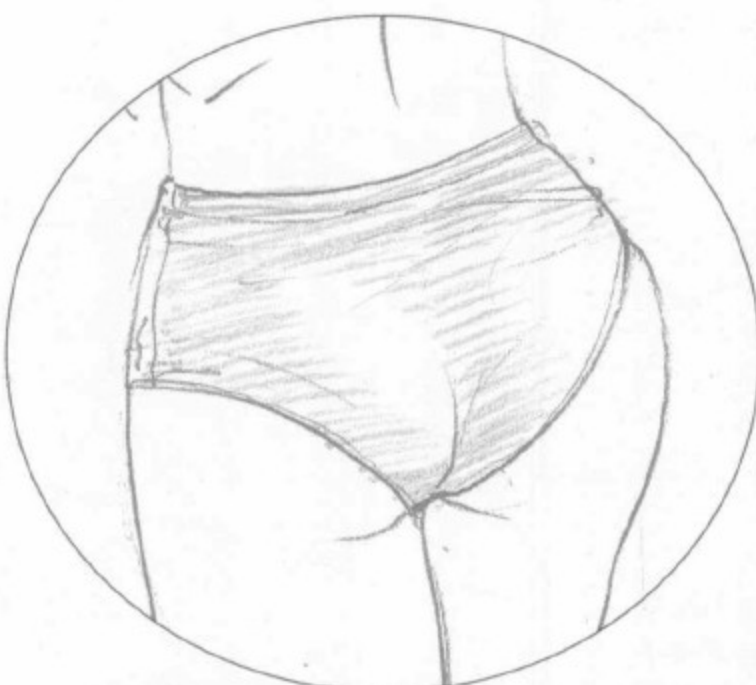
透视图

● 体育坐姿

把大腿画得细一点，这样可以显示出人物很年轻。此外，描绘臀部时要略微强调大腿根部的肌肉。

● 臀部着地摔倒在地

注意前面的褶皱

● 向上脱上衣

结构图
背部隆起。
透视图
运动短裤腰部的位置。
内裤和比基尼泳裤的腰部位置。
运动短裤盖不到肚脐
运动短裤的褶皱表现（前侧面）
略短
大腿根部周围角度略陡。
几乎不形成褶皱的穿法
运动短裤的颜色一般为藏蓝色。配合画面光线的变化，可以增加画面的明暗对比。
● 向下扯上衣
结构图
画出人物大腿根部（骨盆部分）的轮廓。
形成很多很大的褶皱。
透视图

● 绘制背部

表现出运动短裤的褶皱（臀部侧面）

感觉略微发皱时形成的褶皱。
臀部的股沟也显露得清清楚楚。

通过调整对比度，突出人物臀部的立体感。此处为光源从右上角照射的情况。

几乎不形成褶皱的穿法。
布料包裹着臀部。

试着绘制坐在桌子前的人物

绘制“桌椅”和“坐着的人物”。
1. 把握整体形象。
2. 大致画出桌椅的形状。
3. 绘制人物。

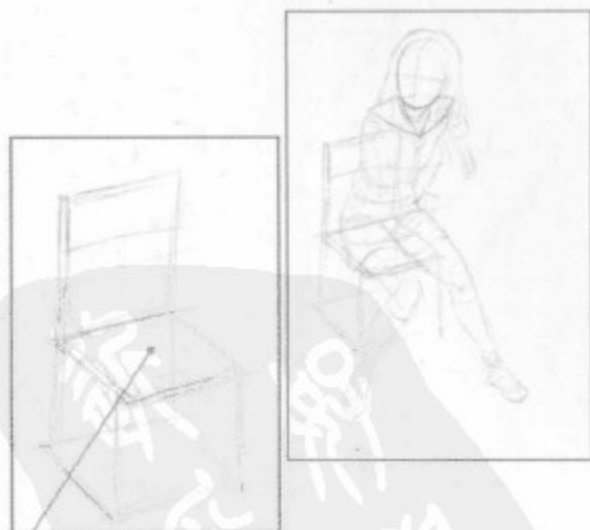
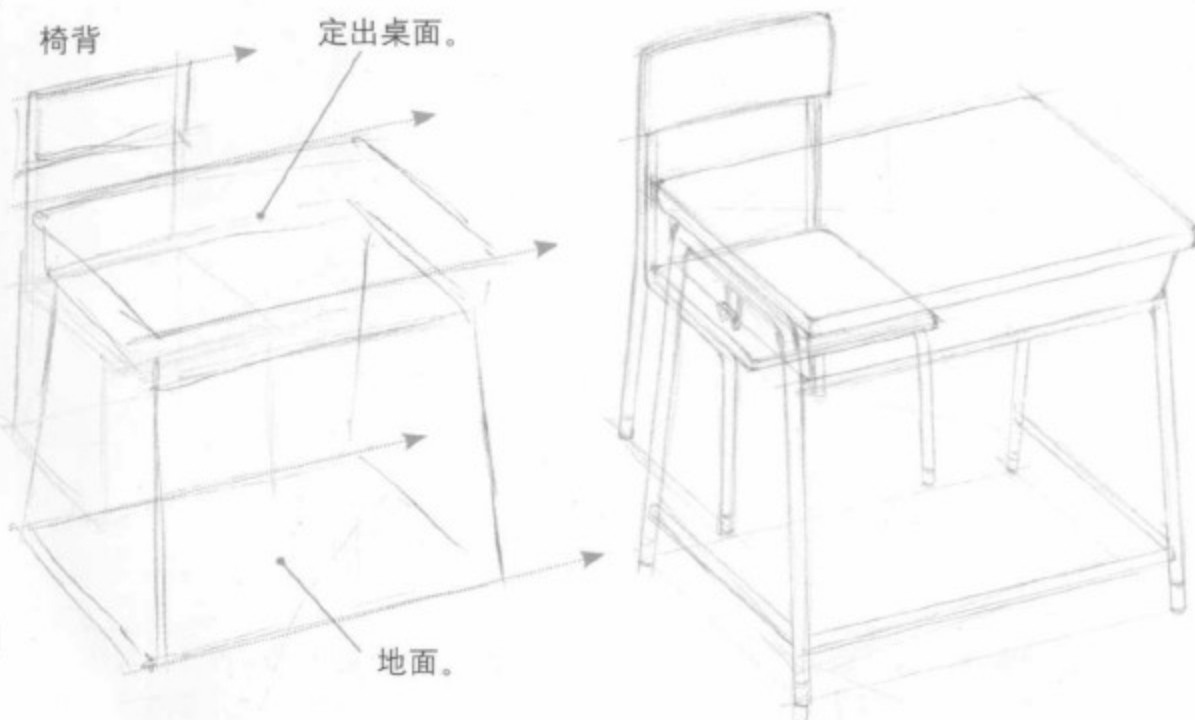
把握整体

整体形象的草图。
对着照片绘制时，一定要先大致把握好整体然后再开始绘制。

正对着桌面时，肩膀的线条、椅子后背的线条、桌面的线条大致平行。

以桌子和椅子为基准绘制人物的全身。被遮住部分的绘制也很重要。

● 绘制桌子和椅子

绘制轮廓。椅背、桌面、地面的线条大致平行。

认真定出椅子的椅面。人物与桌子的线条会交错在一起，因此将椅子和人物绘制在另一张纸上，然后再将桌子添加进去。

绘制人体／坐姿

要在已经有桌子和椅子的轮廓的前提下进行人体绘制，此处针对人体绘制进行单独说明。

参考：裸体素描。一边想象是什么姿态，一边绘制。

由于是俯视角度，所以要把握好上半身。

把握好身体平衡，注意，辅助线大致平行，在辅助线的基础上进行身体绘制。

手腕的线条

中心线

腰

胸部所在位置的线条

大腿根部的线条

贴近椅面的线条

膝盖

注意膝盖连线与脚踝连线也大致平行。

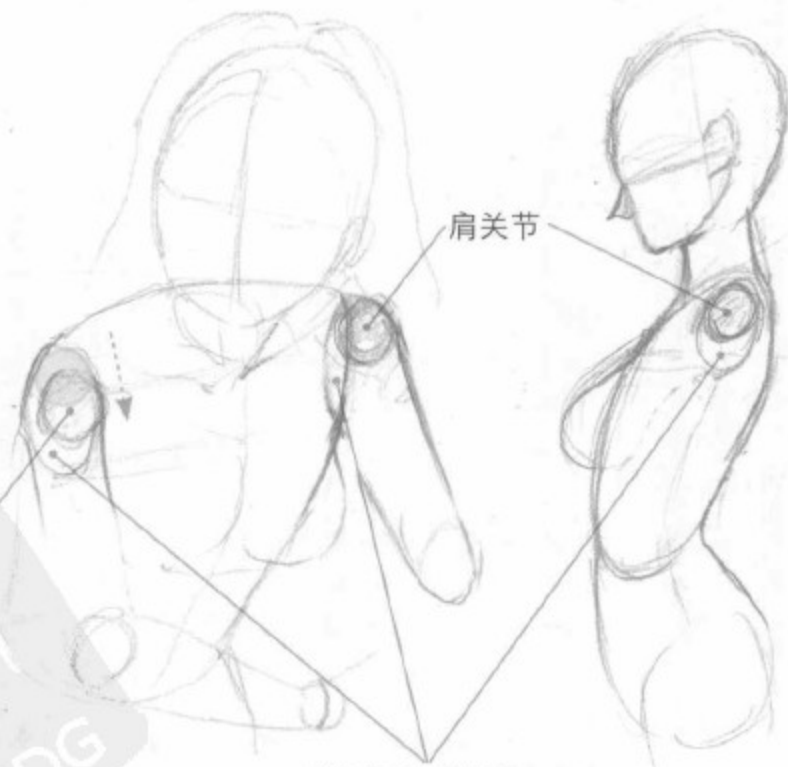
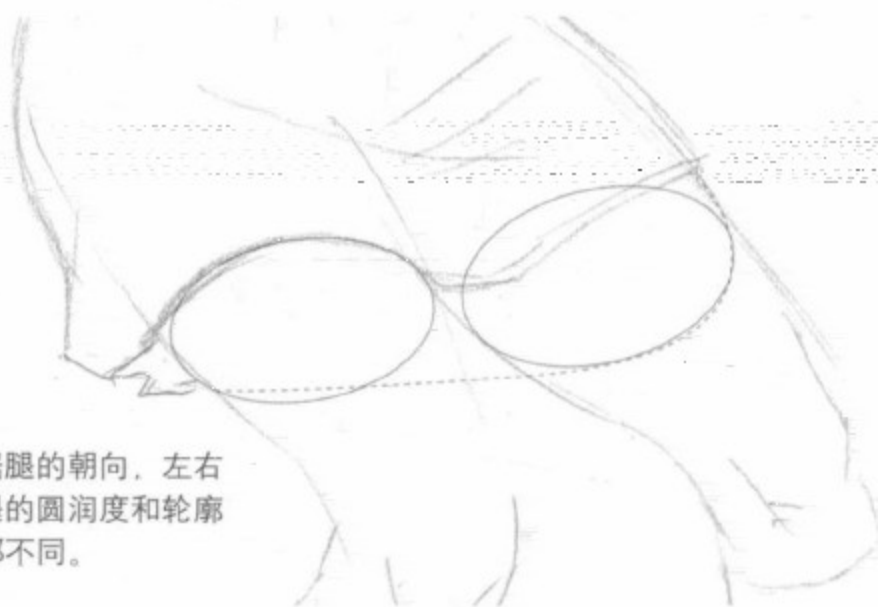
脚踝

要点

绘制肩膀的周围

身体部分大致完成之后添加手臂。

绘制过程中，常常要根据肩关节绘制肌肉线条，应依据手臂的动作将肩关节略上抬或向前探。

绘制制服

以身体轮廓图为基准，
添加服装。
要点 1
被手遮住的领子也
画出大致形状，以
查看平衡感。
衣领结合处
在中心线上
绘制衣领结
合处和领巾。
要点 2
袖口部分，与手臂的
朝向保持一致，画出
圆柱形和椭圆形。
腿部呈圆柱形。用曲线绘制出中
筒袜的线条。
参考透视图
几乎紧贴着
身体。
上衣十分
宽松。
根据腿的朝向，左右
大腿的圆润度和轮廓
线都不同。
裙子沿着腿部曲面形成很大的波浪状线条。以此轮廓
线作为基准，添加折线，完成裙子的绘制。

大功告成
参考透视图

尝试绘制富有个性的人物

以轻松愉悦的心态自由作画是设计人物角色的基础阶段。现在让我们更进一步，学习如何画出可以让人过目不忘、能给人留下“深刻印象”的人物。

男生校园人物

从表现富有个性的人物开始。

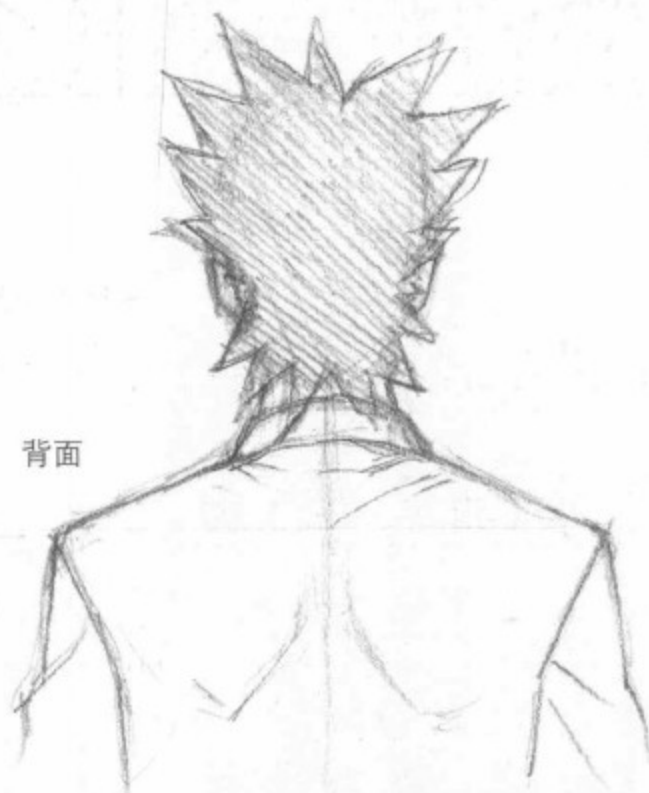
野性的学习服人物

长度只到腰间的学习服称为“短服”，如图所示是超短服。链子也比一般的链子要粗大得多，超出了饰品的通常范畴。相比于人物设计的“常规”，超出“常规”的想象力也非常重要。

● 人物设定 三视图及表情

正侧面

背面

正面。通过线条表现出人物温和的感觉。通过眼睛的大小，表现人物沉稳的性格及其"普通性"。

乐于绘制三视图及各样表情的绘画者和嫌麻烦不画的绘画者之间，绘画能力和技巧提升方面会有很大的差距。

画出喜欢的人物后，可以挑战绘制人物各种各样的姿势和表情。

恐吓

开心地笑

极度为难

心中藏着阴谋诡计

背侧面。漫画中绘制这种角度也很常见。为了预防在需要绘制时难以入手，应尝试进行绘制各种角度的练习。

尝试绘制主人公的家人

画出主人公的家人，可以使作品的背景更加充实，更加明晰。具体思路大致上分为两类，一类是为特立独行的主人公配上中规中矩的家人，形成反差效果。或者反其道行之，将主人公一家都设计成多少有些怪癖的角色。

父亲：性情坦荡。虎背熊腰，显露出威严和权威。因为脸大，所以身高并不引人注目。

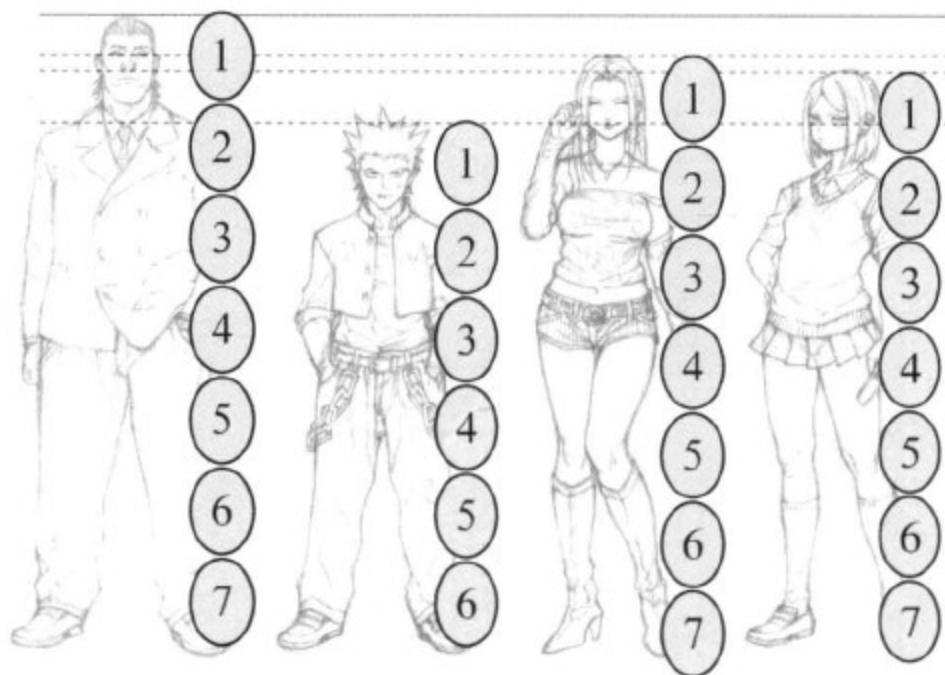
主人公：在家里个子最矮，采用常见的、令人易于接受的设定。如果将他也设定为身高176cm，那么这一家人给人的感觉又会发生改变。

母亲：显得十分年轻，也许是因为"结婚早"等原因。此外，穿着裸露较多的服装，也令人想到她是否从事舞蹈、格斗家等"常出头露面"的职业。

妹妹：来自双亲的影响并不大，通过"完全不同"的服装、姿势和表情，设定人物的形象。

表现出身高差异、服装的个性化、站立姿势等的特征，使得即使采用外形轮廓表现也能分清是谁。

把人物缩小，排列顺序打乱，也能分清是谁。

在设定家人等多个人物时，在上部画出横向线条，使身高差异变得明显。

父亲：7头身　主人公：6头身　母亲：6.5头身　妹妹：6.5头身

● 母亲

笑脸：妈妈角色的重点表情

揭示家庭关系的一桩小事

愤怒的表情。添加阴影后效果凸显。

虽然是主角却备受欺压。

● 父亲

爸爸的标志性表情。通过耳朵的造型向读者传达出爸爸角色不同于普通人这一信息（尖耳朵常常被用来表现外星人或者是半兽人）。

父亲出场

● 妹妹

花痴状。

日常爱好

妹妹像母亲。从眼睛和嘴巴中显露出“强势”。

被激怒后成为暴力女的一面。一点都不像女高中生的手臂表现，令人联想起她的日常爱好。

尝试将主人公升级

以"更野性"为主题，设定主人公。

设定要点：

· 发型
· 面部表情：使眼神更冷峻，增强触感
· 身体表现：强调肌肉感
※ 面部轮廓线条分明硬朗，主人公"2~3年以后"的形象。

眉间添上少许皱纹，让嘴巴"像爸爸"的"鳄鱼嘴"。

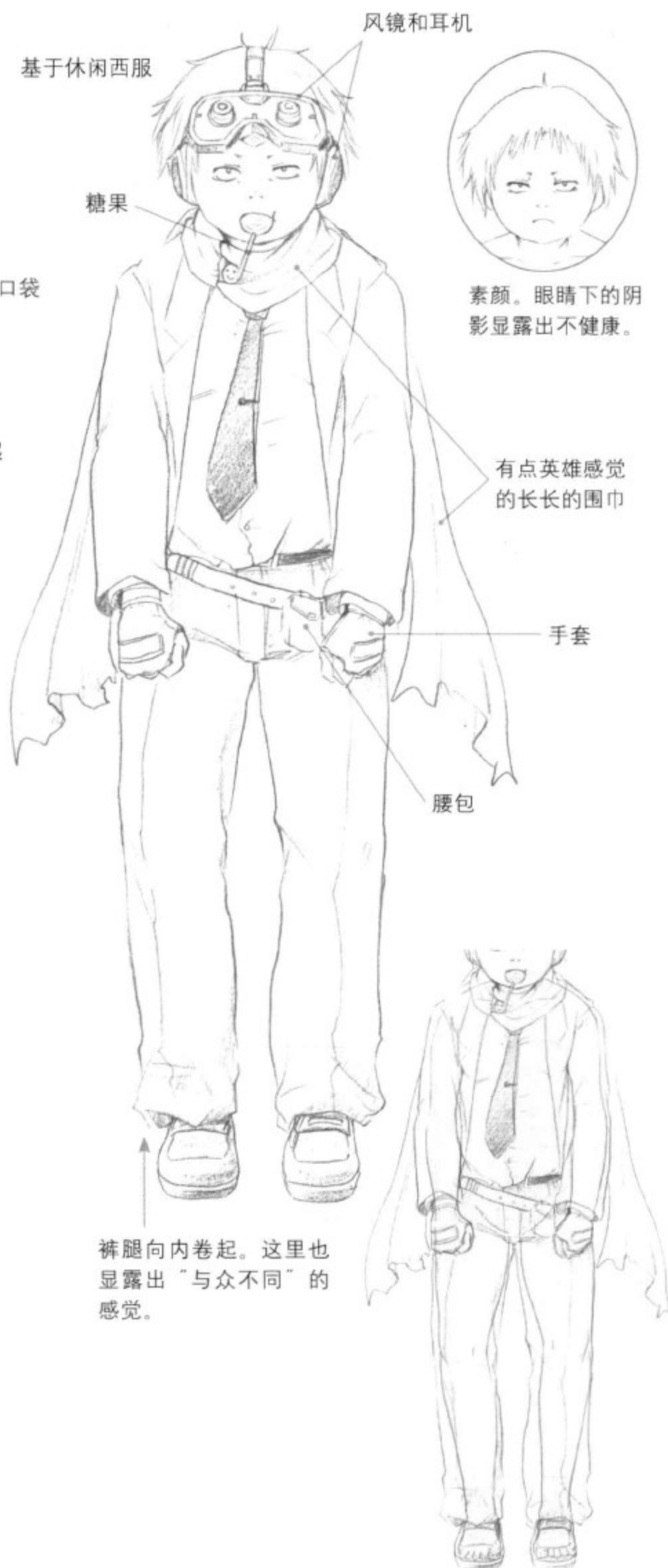
以正面朝向和半侧面朝向为基准来绘制面部。头发的流向也是如此。

以正面看见的头发设定为基准。各个方向保持一致。

配角人物 描绘有癖好的人物

想要绘制富有个性的人物，不仅要在人物的面部上下功夫，身高、姿势、体型、衣着、饰物等等都要精心设计。人物身上的一些小物品能够体现出人物的“特质”。尝试站在漫画角色的角度进行设计。

● 制服的设置类型

● 更进一步设定人物类型

绘制外形特殊的角色，关键在于人物的脚。在绘制关键角色时重点描绘此处，可以给人留下强烈印象。

女生校园人物

即使是“摆姿势”，也要根据象征人物性格的“动作”来进行绘制。

各种穿水手服的女主人公的绘制方法

即使是设计相同的水手服，穿法不同（即使是上衣与裙子长度的差别），给人的印象也随之改变。

御姐气质浓厚，热血
类型的女主人公
短发中分，可
以看见额头。
上衣略短
超短迷你裙。根据情
况，选穿运动短裤或
体操短裤。
体育系列的女生。
短发和短裙（强调腿部曲线
美）表现出重视“运动”的
人物。短袜也给人以爱好运
动的印象。
短袜
可爱又朝气蓬勃的广告女主人公
两个发辫
上衣较短，
露脐。
迷你裙。即使裙摆
稍微扬起，也露不
出内裤。
长筒袜

配角人物

绘制主人公的朋友、对手等各种各样的人物。重点在于刻画出这些人物与主人公的区别。可以尝试设计一些“典型配角”。

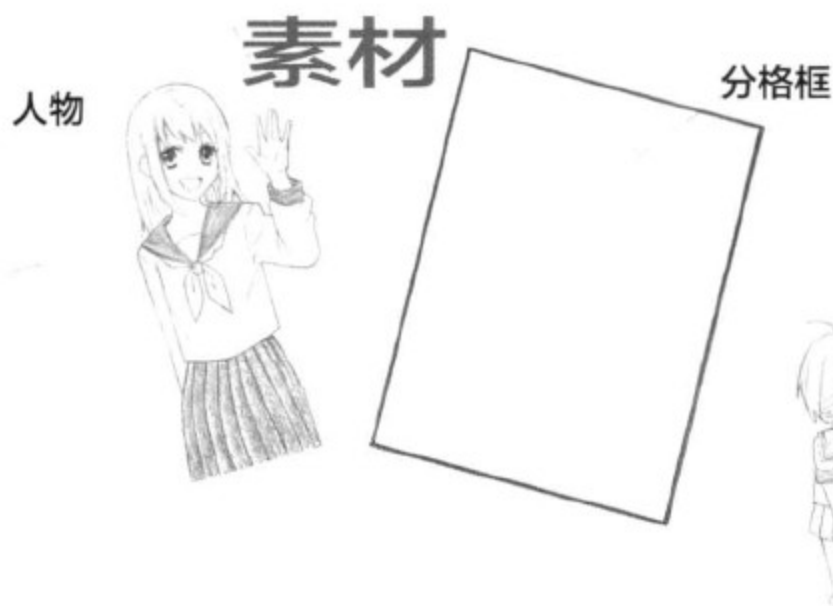
第2章

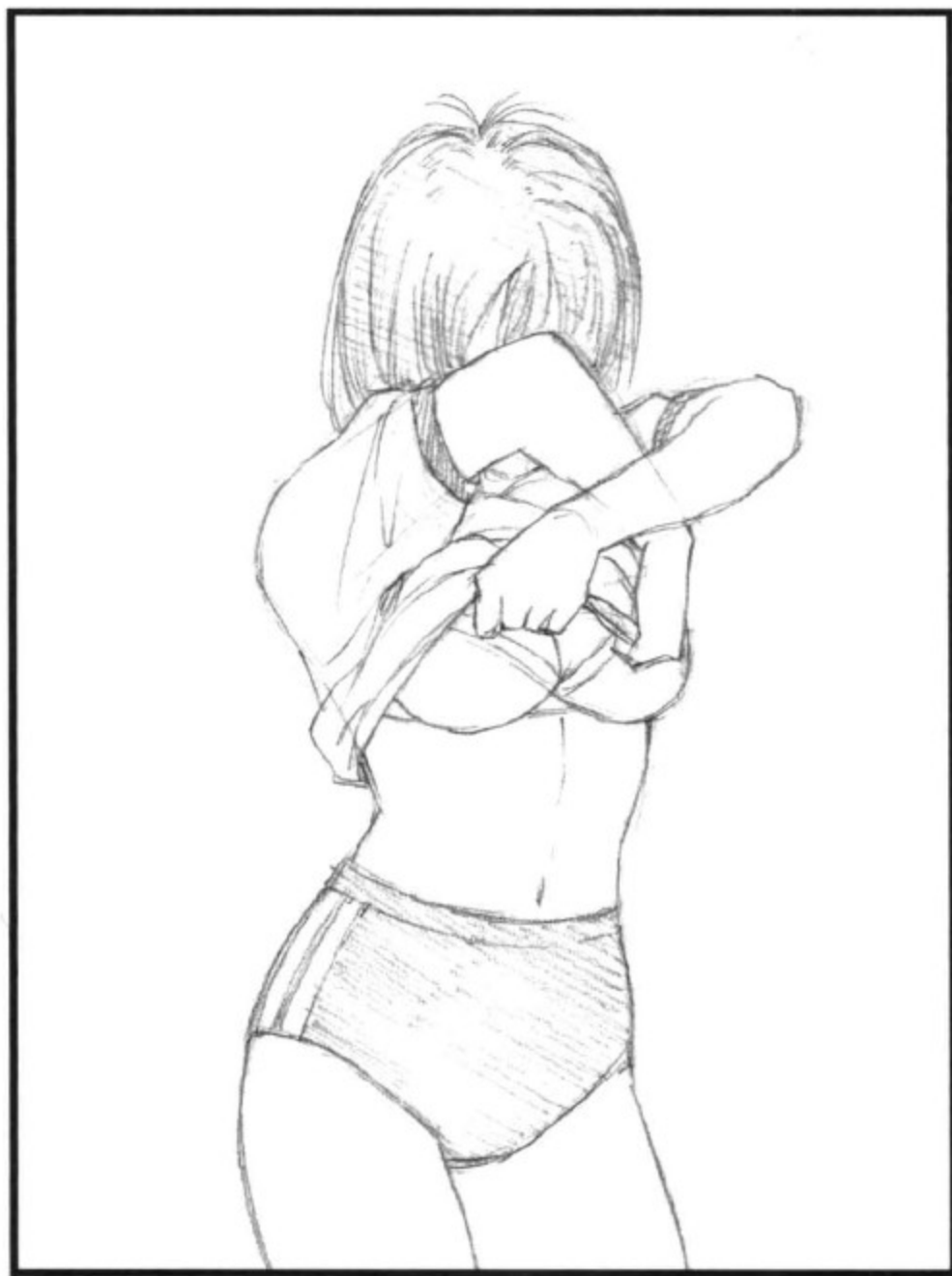
创作画面

学习画面制作的方法

从自娱自乐的画画蜕变成画出让别人欣赏的作品。这才是真正的画面制作。

人物和分格框的搭配

在分格框中绘制人物和画面。

一般的纸上不带分格框。即使没有分格框，也能绘制人物。那么，插图和即兴作画的差异在哪里呢？
即使是即兴作画，如果质量高，也可能添上分格框后变成"插画"。即兴画作配上"出色的相框"之后，能产生与之前完全不同的视觉效果。"分格框"具有令人意想不到的、聚集人们的视线"的效果。

不带分格框的情形

如果加上分格框，就成了插画（单图）。

在创作插画时，要将自己的思路从"自己想绘制什么"转换到"想让别人看到什么"。根据想让读者看到人物的面部、想让读者看到人物的脖子等"目的（主题）"的不同，变换绘制方法和表现方法。

典型的布局

分格框中人物的安排方式称为布局。将人物放在分格框中的什么位置、人物大小的设置等，这些都影响着画面给人的印象。

● 能够突出人物的布局

半身像

上半身像

这两幅画中，无论是人物的大小还是方框的大小，都是一样的。“横置”分框格和“纵置”分框格的不同，画面中人物的感觉、展示效果都会有所不同。

在“上半身像”中，人物与分格框保持上图这样的比例，视觉效果最佳。绘画时要思考两个问题，一个是“怎样才能让人看清楚”，另一个是“我究竟要让别人看什么”，这两点是十分重要的。

● 基本布局

人的视线具有集中于分格框中心的特点，因此将人物置于画面正中央称为基本（理论）布局。留白部分能让人对人物所处的周围环境产生联想。

● 插画布局有欠缺的例子

占满空间

在漫画中可用作特写。

留白过大

在重点表现人物身后的背景时可以使用这种布局方式

● 特殊例子

裁剪的部分。展示区域是“嘴巴和胸口”。

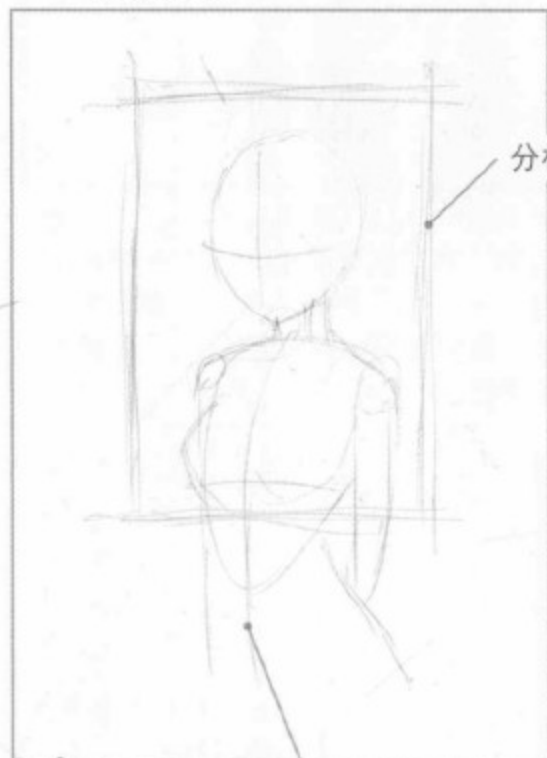
※ 将整体的一部分（区域）剪切待用的方式称为裁剪。

加上了对话框就会像漫画。突出人物的面部和头部是漫画的秘诀所在。

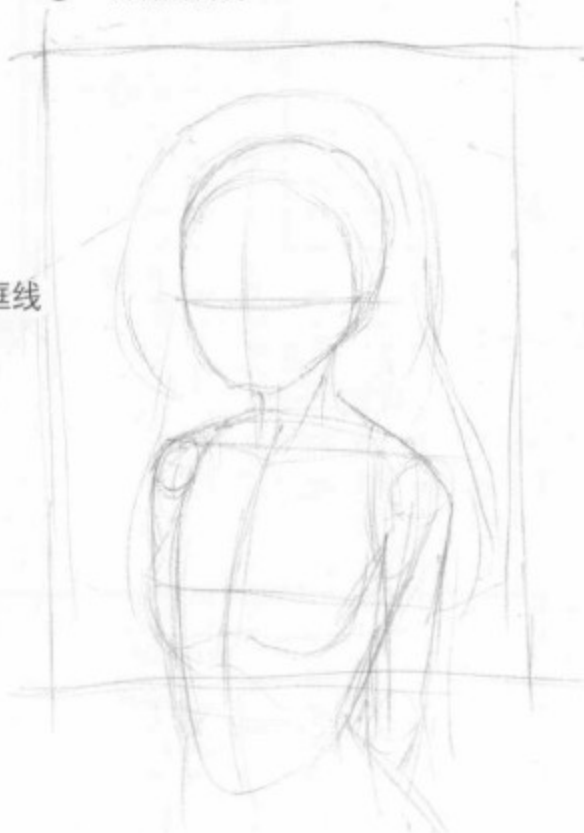
在分格框中绘制的步骤

画出分格的外框线，尝试绘制水手服人物的上半身像。

● 尝试绘制上半身像

① 画出大致轮廓线。确定分格框和人物的朝向。

用 A4 纸

绘制时使人物轮廓超出分格的边框。一直画到腰部，保持好人物的平衡感。

② 开始绘制。

③ 用直尺画出分格框，绘制人物面部、头发、服装的草图。

绘制人物面部、身体、头发等的轮廓。

要点

◆ 在比插画尺寸更大的画纸上绘制。
不要用手指直接接触绘制的画面，这是处理原稿的规矩。
注意，如果采用与画面大小完全一致的纸张，纸上就没有手指可接触的地方了。

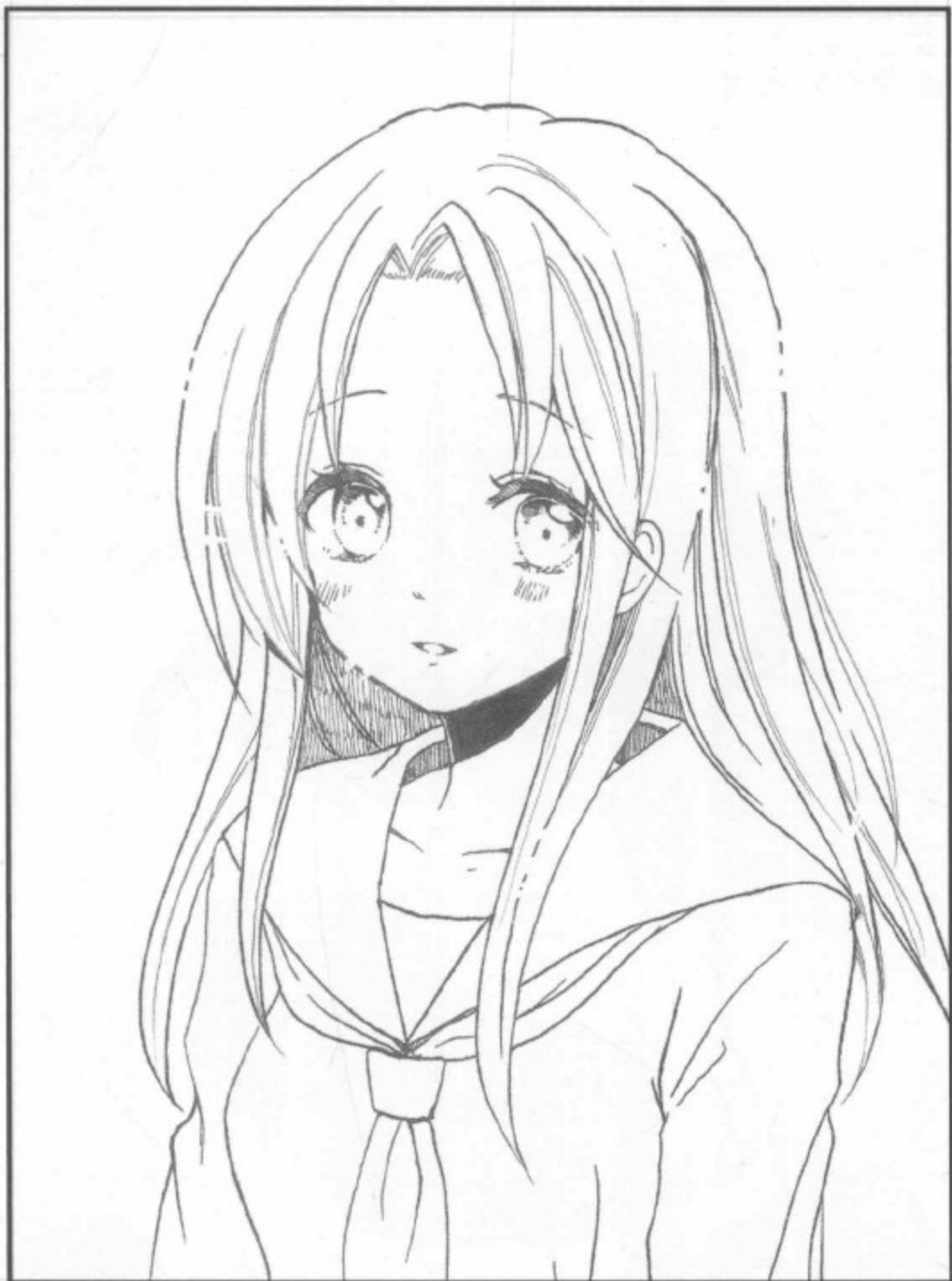
把线条画到分格框外部

如果线条在分格框边框处戛然而止，线条就显得死板了。要注重线条的走势，可一气呵成画到分格边框的外部。勾线时也是如此。

水手服的胸部

领子的大小和领巾的打结方法多种多样。绘制前先构思好，然后再决定绘制哪种。

④ 对线条进行修整，完成底稿的绘制。

⑤ 完成（勾线）

重要

- 一定要先画出轮廓图！
- 不要只追求速度，不如静下心来花点心思刻画好细节！
- 设计好服装后再进行绘制！

领巾的处理方法

打结、环状等

附在上衣上的环状的布条。

领巾从中穿过

领巾打结的类型。

多种多样的水手服上衣

半袖

领口开口较深

浅

领巾类型

长袖

丝巾类型

不论领子开口的深度和大小是何种类型，倒三角形领口的顶点都要对准中心线。

挑战插画

看上去会像是漫画中的一个场景，但其实表现出的不仅是漫画的一个场景。用一个画面来表现一个故事才是插画的精髓。

● 典型的插画设计

采用白色背景让人物的轮廓显得清晰，这是突出人物形象的手法，也是提高人物吸引力的代表手法之一。这种方法也可用在漫画中。

活用背景的"留白"、绘制背景、从具体的事物到抽象的事物。总而言之，插画可以运用各种各样的表现方法。

插画风格的人物形象。与右边的"童话式风格"一样，都是以"花朵与人物"为主题绘制出的漫画。

童话式风格

比起表现“特定场所”，本幅插画更加强调的是人物以及画面的氛围。
作品“想要表现的”就是“主人公藏在蓬蓬袖内的可爱玉手！”

在考虑插画的主题时，不必顾虑重重。“真心喜欢！”就够了。“想表达出这一点”的目的，正是所谓的“主题”。

草图。最初是学校走廊。这样说明性的成分太多（交代出环境，形成一个画面片断），因此将背景抽象化。这样画面的主体就成了人物，主题得到了明确。

关于概念・主题・动机・情节

绘制用图画来传达信息的漫画和插画，有时仅仅单纯的“喜欢绘画”还不够。清晰地使读者明白图画的意思和绘制目的，这是很重要的。明确地知道创作主题、读者对象，是职业漫画家所必不可少的一项基本素质。

主题

绘制目的是“想让人看到这一点”。要具体考虑到突出的是“明丽的笑颜”还是“决心”等。

剧情

与主题相伴随的一项内容。举例来说，我们将“咖啡杯”作为道具时，就必须进一步明确“是有人在喝咖啡，还是咖啡杯被打破，或者是咖啡洒出来了”这样的细节。

概念

“拥有怎样的世界观、怎样的人物，在怎样的状况下做什么”等等，构成了作品世界的整体概念。一般来说，可以把概念认为是围绕着中心主题做出补充和说明的事物。

环境

说明的是“何时何人做了何事”这类大时间轴中的“元素”。“镜头”、“场景”之类的术语适用于说明性较强的漫画而不适用于插画。

漫画风格的画面与插画的差异

在画面中采用对话框、台词、效果线、连续画面等，就成为了插画和漫画。

● 对话框和台词

台词和对话框是漫画的标志。

● 效果线

加上效果线使得画面像漫画。

● 通过连续两格表现效果

通过效果字、效果线、台词（对话框）等附加内容展示两格漫画之间的连续性。注意画面中是如何表现距离变化的。

如果将效果线涂成面，画面就变得像插画。

连续

左图和右图，二者如果单看的话都像是插画。

如果连续看两格，就像是故事。可以用于连环画、动画、漫画。

插画风格的图例

这个作品中的每一格都可看作为一幅画，整体看起来就呈现出插画风格。以“采用漫画表现手法的插画”为理念，主题是“钓鱼”，道具是“胸罩”。如果上色时将胸罩绘制得炫丽多彩，主题就成了“胸罩”。

绘制某一特定场景

想要绘制漫画，首先要尝试着绘制出一幅画面。

单格画面的构图

主题是“着急赶路的人物”。

从背景可以看出，人物是在沿着街道疾走。人物的表情传达了情况十分紧迫。

搞笑风格的画面。人物的外形经过了明显的变形处理，背景也被省略，只画出了效果线。虽然场景风格看上去属于幽默搞笑的，但是对于主人公来说当时发生的情况很紧迫。主人公是置身于故事的“戏剧背景”之下。

漫画中的画面制作都是一种有意识的表现。

时间和地点

画面创作中的要点：
1. 人物的表情
2. 舞台（地点和时间）

在分格框中疾走的人物。
这是在上学途中，还是在放学途中？
是在校园里，还是在豪宅的大厅？
如果没有背景，就不能称为画面。

日暮时分的河边。如果将建筑物的轮廓涂黑，时间就会显得更晚一些；如果在建筑物上画上小圆圈，就成了夜晚。

住宅地。时间是早晨或阴天的午后。如果想传达早晨的画面，常常加入小鸟“啾啾”的声音、台词“睡懒觉啦！”等。如果想限定在白昼，在建筑物、人物足部等处添加阴影。

参考

教室中的一个场景。通过简单的线条和角色的服装传达出了教室中人声嘈杂的环境。

创作具有戏剧性的画面

以表白场景为例。

我似乎开始喜欢你了

!?

在似乎无人的学校（校园内）突然表白。视点在横向正中间位置。要注意两人的姿势。

作为插画时，表白场景中不需要使用对话框。也有在人物背后加入校舍的方案，不过这样会使画面显得嘈杂，因此此处省略了学校，只画出了主要的两个人物。

● 创作漫画画面的元素

各种戏剧性画面的表现手法

各种各样的情侣表白场景。视角不同可以营造出不同的气氛和剧情发展。正侧、前后、上下，改变视角的位置，我们可以看到不同的景象。这样漫画的画面就变得生动起来了。

斜上方俯视的角度。把角色安排为一前一后，在想要强调女孩表情的情况下很有效果。不要因为角色的前后关系而强调远近感，两个人的头要画得一样大。

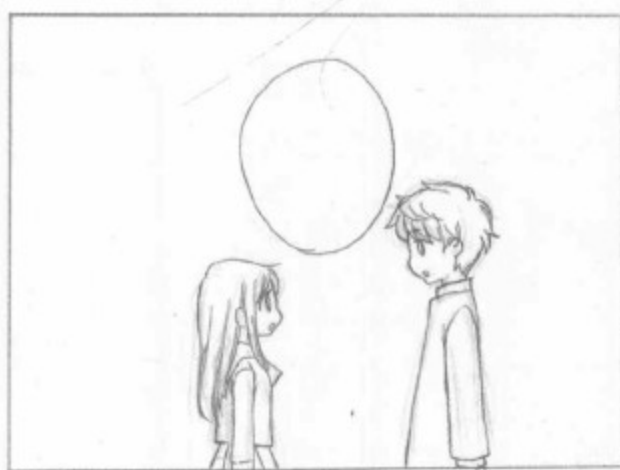
水平角度。能简单明白地表现人物高度差异和状况的效果。可以同时表现双方的表情，既适用于喜剧化的场合，也适用于严肃认真的场合。

在二楼向楼下的女生表白。人物前后放置，角度斜向上。由于距离关系导致人物的大小不同。

前方，仰视视角。表白的男子是画面的主角。由于画面存在一定的远近透视效果，女主角的头要画得大一些。

※强调距离感称为"透视"。

注意！

如果没有背景，"动人的表白"到底发生在哪里？在什么时候？向谁表白？都不知道。因此要对背景进行简单的绘制。

1. 正因为有背景，才有漫画！

漫画中，最难表现的就是表白画面，太平淡了，画面会显得无趣。此外，表白的一方和被表白的一方都直直地站着，既不羞涩，也没什么反应，显得很不自然？这样的漫画，读者是不会喜欢的。所以要让人物更具有表演性！

2. 加入了演技才能叫做漫画！！

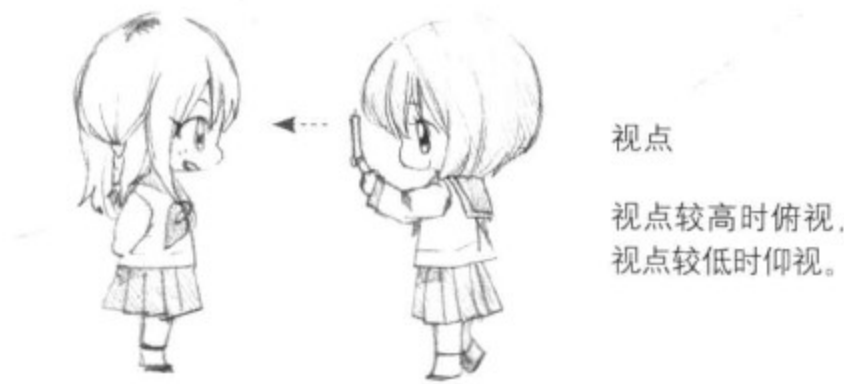
提高构图意识

关于角度

在画面中怎样安排人物才好呢？通常以拍摄电影的摄影师的视角，从各个角度观察人物。

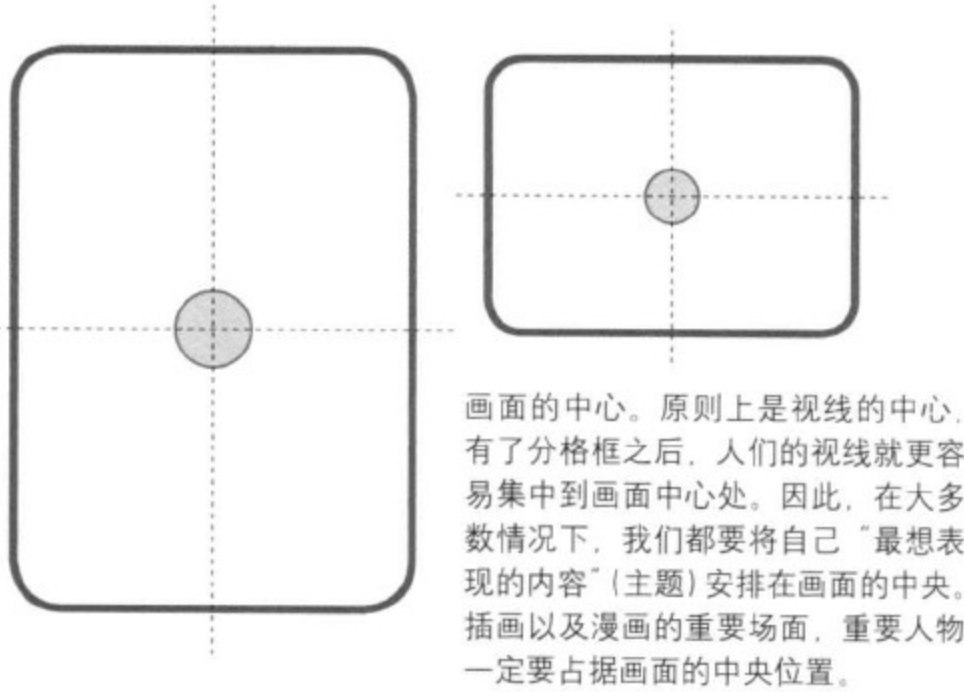
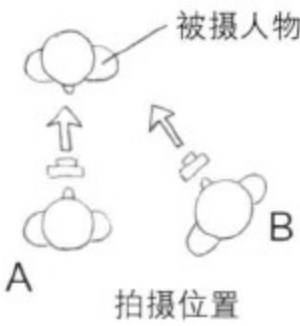
从哪个方向进行拍摄

视角分为站着状态时看到的“普通角度”、从上往下看的“俯视”和从下往上看的“仰视”三种类型。

站着拍照：普通角度

将相机位置（高度）设为视点。在分格中绘制人物或背景时要注意这一点。

视点

视点较高时俯视，视点较低时仰视。

画面的中心。原则上是视线的中心，有了分格框之后，人们的视线就更容易集中到画面中心处。因此，在大多数情况下，我们都要将自己“最想表现的内容”（主题）安排在画面的中央。插画以及漫画的重要场面，重要人物一定要占据画面的中央位置。

● **上半身像**

从拍摄位置 A 看到的画面：人物正面朝向的角度

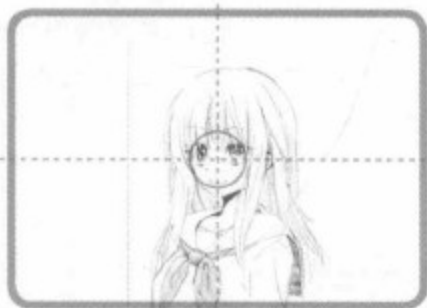
看不到侧面。

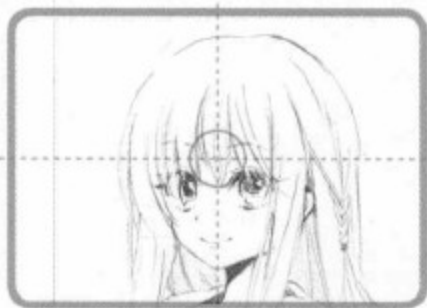
从拍摄位置 B 看到的画面：人物半侧面朝向的角度

能看到侧面。立体感较强。

● 裁切

我们将"通过分格框取景"叫做"裁切"。让我们看看不同裁切方法之下画面呈现出的不同感觉。

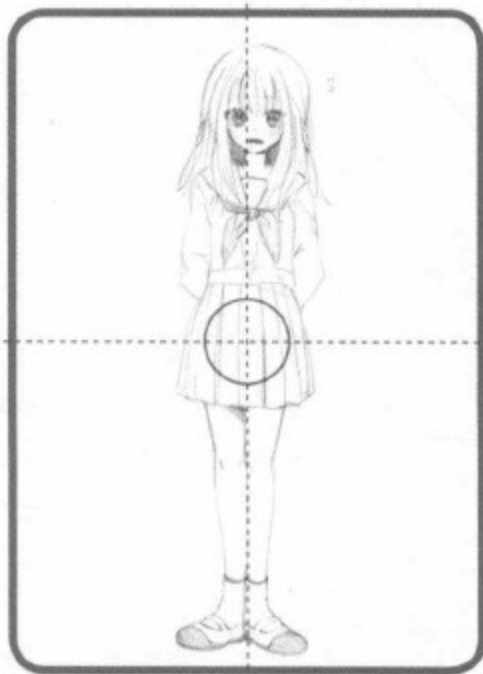
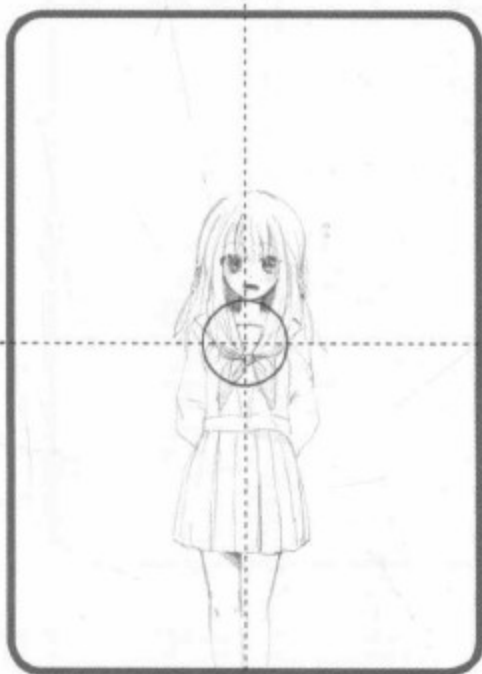
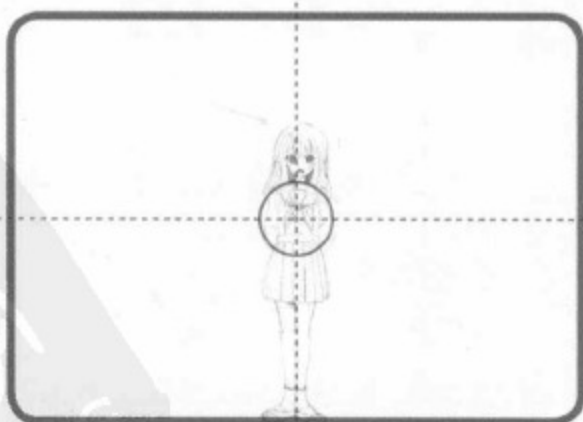
特写

"推拉镜头"

"摇镜"…利用摄像机功能，将想让读者看到的部分置入裁切框（分格框）中。

普通的面部特写

半身像

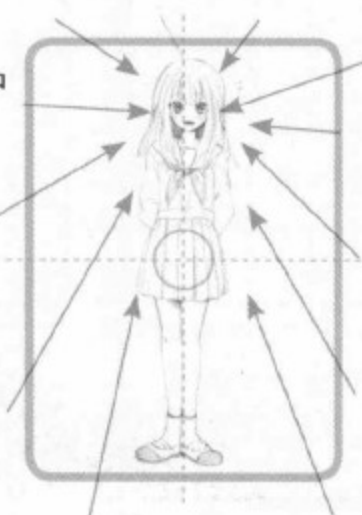
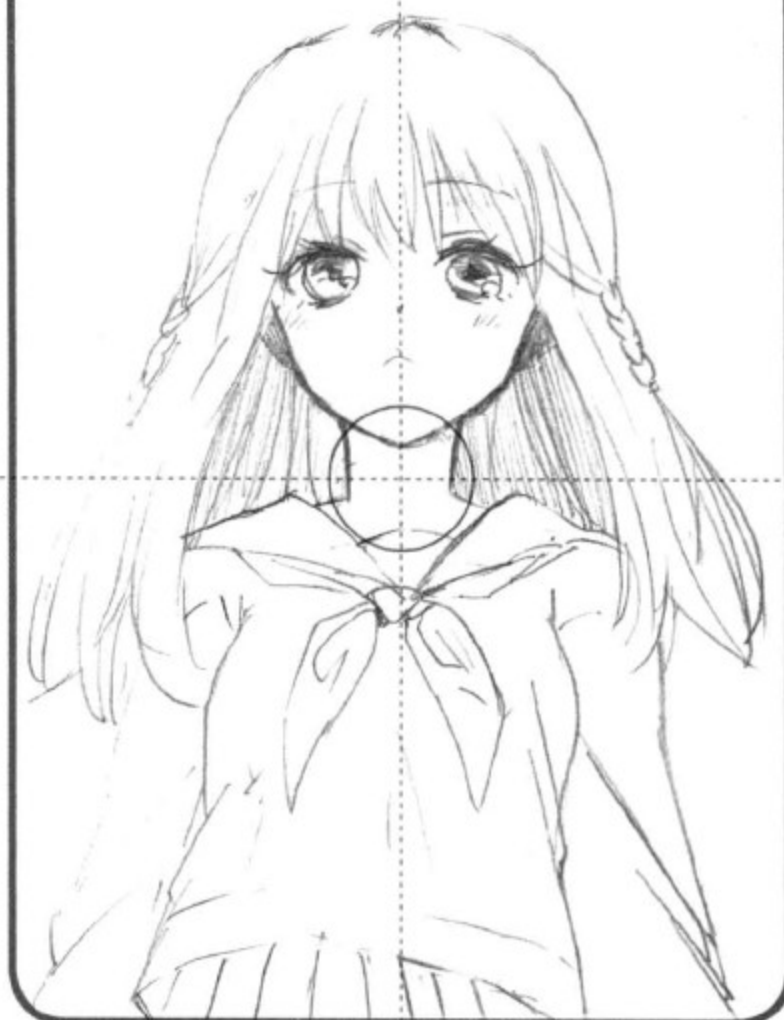
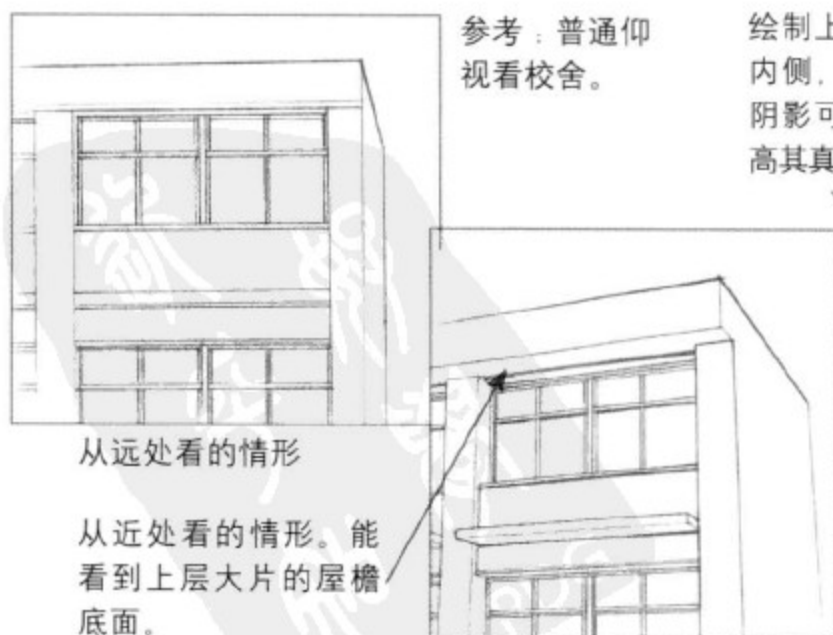
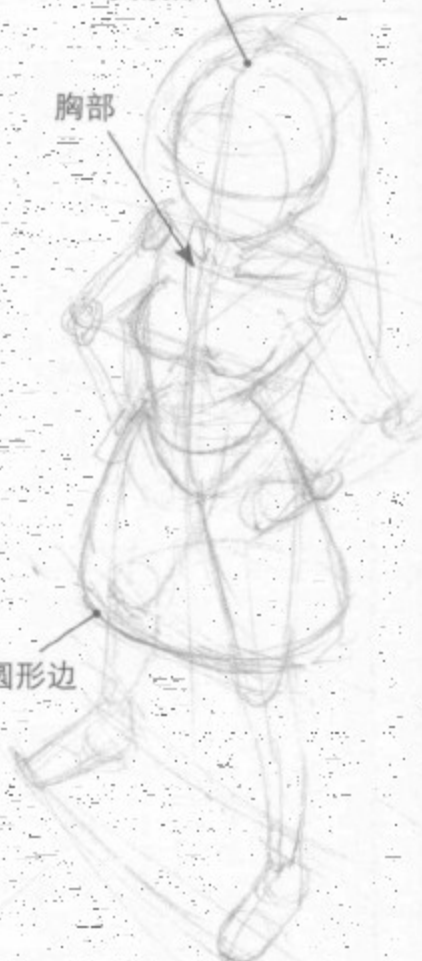
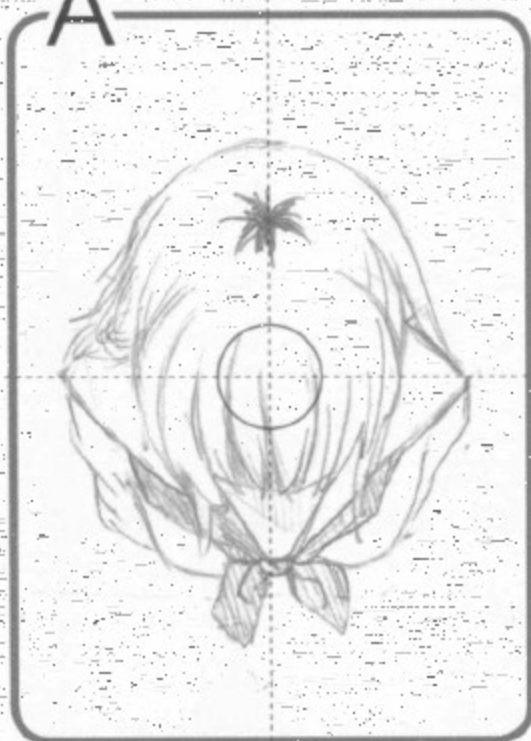
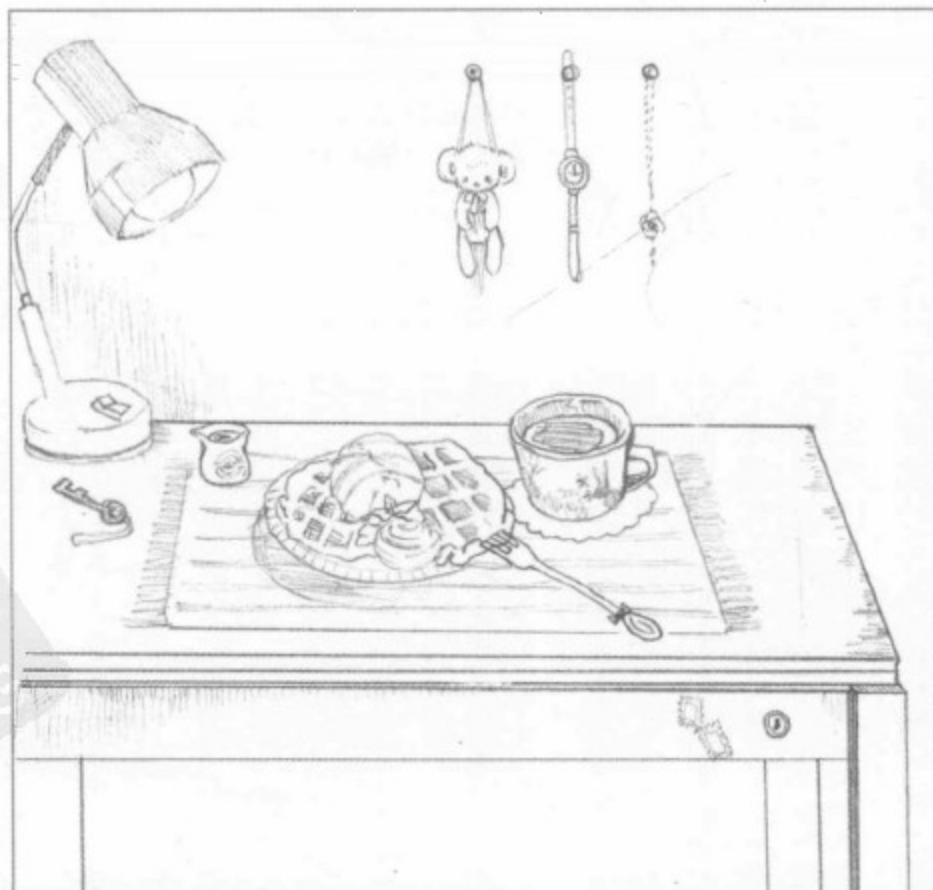
半身像（截取胸部以上画面）

● 全身像

注意镜头（画面）中心处的"○"标记处。

勉强将人物的全身像收进镜头中的样子。画面的中心是人物胯部的位置，不过画面整体给人的感觉并不好。

画面稳定感加强。

画面中心位于人物胸口时的状态，画面变成了远距离的长焦效果。

要点

聚集读者视线的集中线

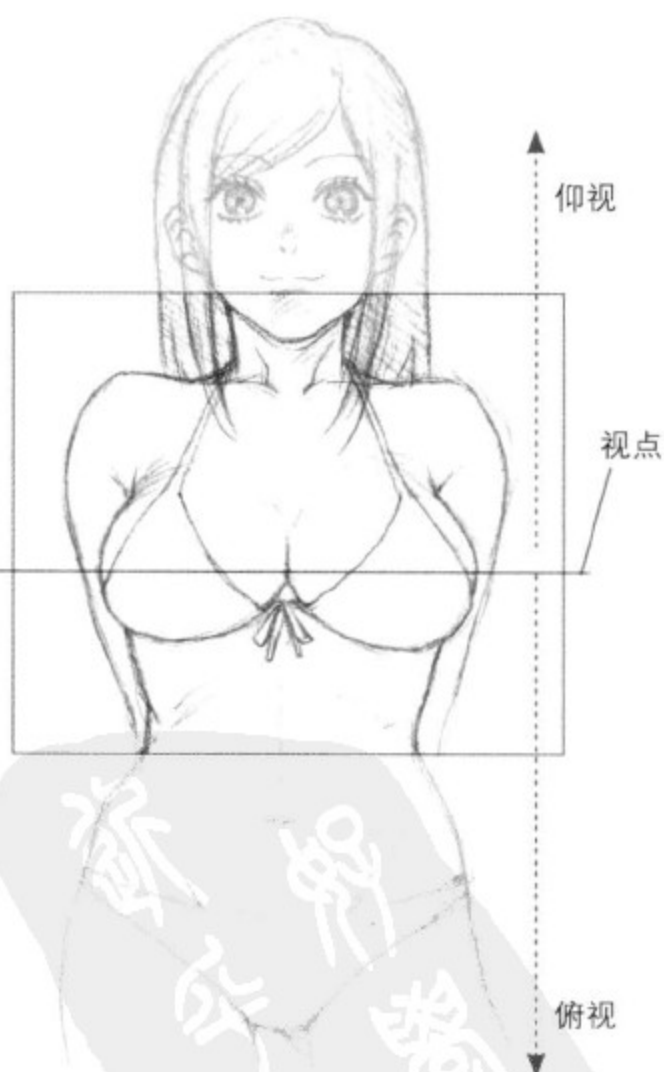
当人物的面部远离画面中心时，我们可以通过绘制集中线的方式将人们的视线集中到人物的面部以及胸口的位置。这样，也可以实现提高画面稳定感的目的。

从下往上看：仰视

视点较低
可以看见底面。
A
B
A
B
A：正面仰视
B：半侧面仰视
● 绘制要点
肩膀和胸部线条可为直线。重要的是使线条平行。
胸部。领口和领子尺寸较小。
参考：普通仰视看校舍。
绘制上衣的内侧，通过阴影可以提高其真实感。
从远处看的情形
从近处看的情形。能看到上层大片的屋檐底面。
半侧面朝向时，上半身横线的轮廓为曲线。
画出仰视角度时腰和内裤的线条（内裤的线条即为下摆曲线的大致位置）。

从上往下看：俯视
视点较高
可以看见上面。
A：正面俯视
B：半侧面俯视
● 绘制要点
头顶部
胸部
裙子的椭圆形边
草图。描绘身体轮廓和关节，同时画出胸部的V字形领和裙子下摆线条的轮廓。
头顶部
画出背部的线条轮廓，画出身体的厚度。
草图
发旋在头顶部略靠后处。
俯视看到的校舍。如果学校附近没有更高的建筑物，只有在航拍时才能看到。
桌子上的物品一般在自然俯视时都能看到。

不同视角下的画面定位

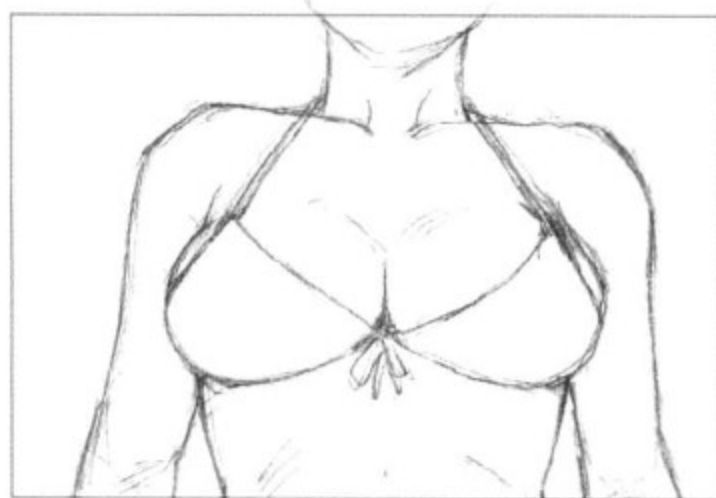
视点……用来表现哪里是正对面、哪里需要强调。但和通常相机拍摄时用镜头定焦而模糊其他部分的那种强调不同。

定位于人物面部

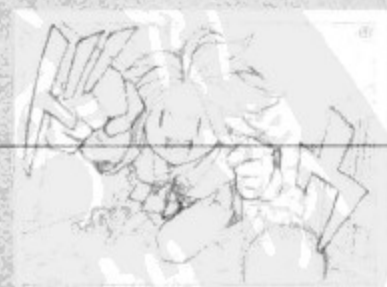
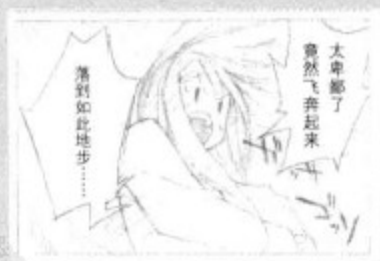
上半身像。认真画出面部，面部以下呈俯视。

定位于人物的胸部

上半身像。认真画出胸部。面部略微呈仰视感。

将视点置于胸部：认真画出胸部，使胸部得以强调。

将视线高度定位在人物的腰部～肚脐附近。

定位于人物的身体

胸部略微呈仰视感，将腰部周围认真画出。

构图的变化　在俯视画面中像这样使用

第一格：视点在人物面部大致正面的位置上。
第二格：视点在分格外。仰视画出人物。
这就是通过所谓的“改换视角”，用两格画面构图的变化来产生压迫感和气势。这样做，不仅可以避免读者对作品感到厌倦，还能表现出作品的节奏。

绘制背景

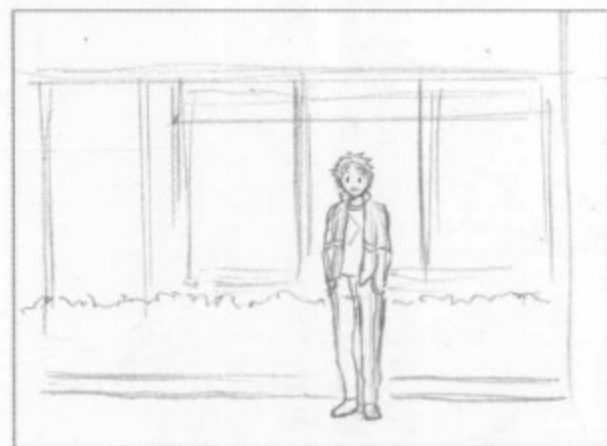
背景具有向读者传达“人物所在地点”的作用。在漫画和插画的创作中，背景不可或缺。

简单的远近法

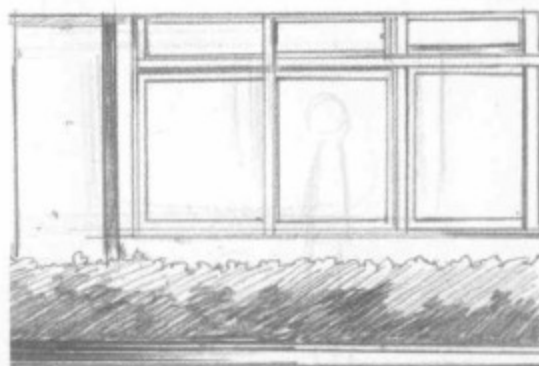
在人物的后方绘制建筑物的正面图以及窗户等细节。通过绘制“人物身后”的空间，可以增强画面的纵深感。

从人物背后绘制正面看到的物体

● 室外的情形

校舍和人物

参考：草图（轮廓）

什么都没有

即使只在人物脚部画条线，也能产生由远及近的感觉。

没有人物的情形

在校舍绿化带前站立的人物

背对窗户站立（站在窗边）。

● 室内的情形　绘制墙壁、地板和天花板

站在窗边

略微离开窗户。因为开着窗户，可以看到窗外的树木。

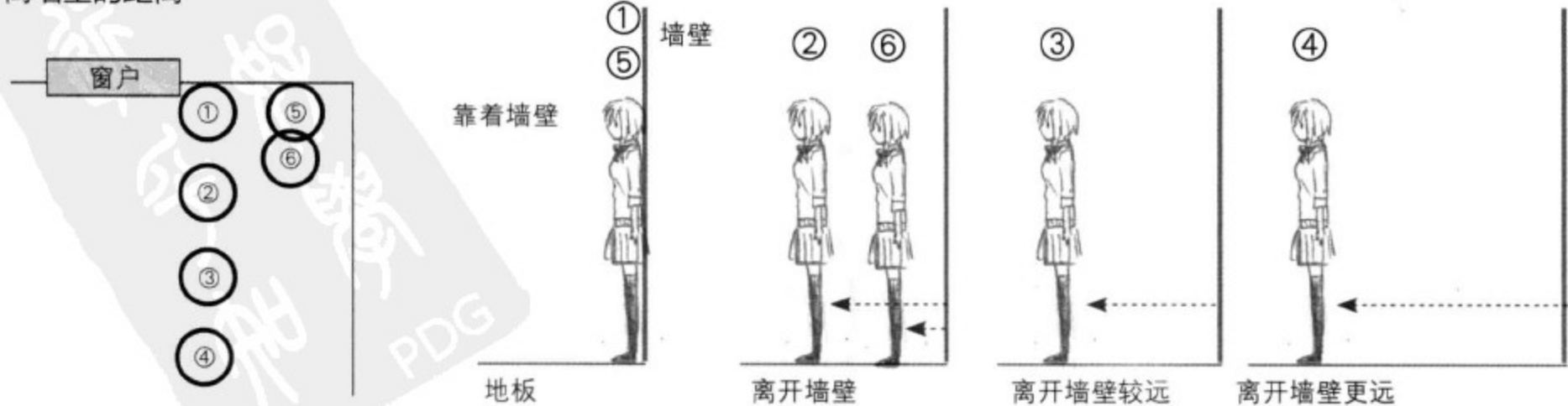
关上窗户后走到室内中央位置。现在可以看到天花板了。

摄影师蹲下的角度。可以看到天花板，人物也带点仰视的味道。窗户的位置在人物下方。

站在墙边。靠在墙上（墙上有人物的影子）。

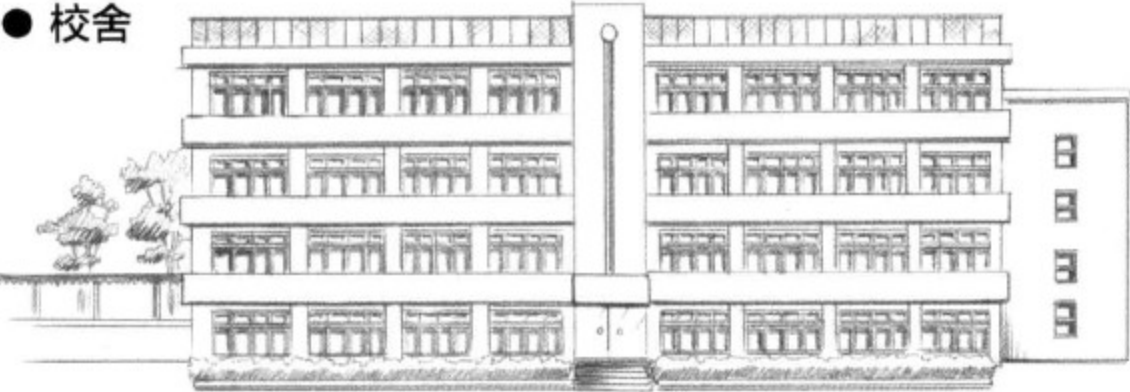
略微离开墙壁站立。地板线条离人物的脚越近，人物离墙壁就越近。

● 画出人物的站立位置　画出简略的示意图

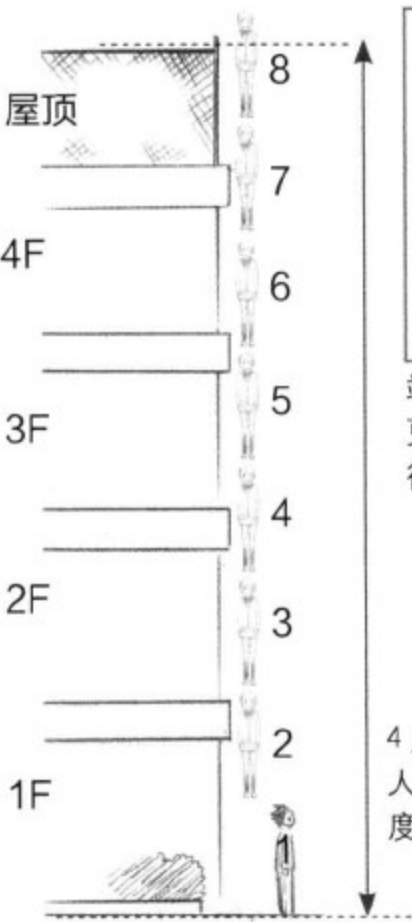
离墙壁的距离

学校

配合人物的大小，画面中的门、天花板、桌椅的大小应该控制在怎样的范围？画面中的建筑物以及各种物品的大小要与人物的尺寸（以人物为基准）相配合。

● 教室

● 校舍

外观。从毕业照中参考自己的母校进行绘制。或去其他学校就地取材也可以。

仰视部分的剪辑（Cut）。不仅能指明人物所在的地点，还具有“画面转换”的作用，指明“位于学校”这个特定位置。

4 层的校舍。8 人高左右的高度。

站在窗边的人物。在长焦镜头下，如果窗户中什么都不画，更能清晰地向读者传达出人物在朝外看的状态，使人物显得更醒目。

×

在窗户中添加了教室内部的情形，人物不再引人注目。

屋顶

4F

3F

2F

1F

地基

每层高度大约为教室里从地板到天花板的高度（1.5 倍身长）。

树高大约为 3 层楼高度

电线杆高度

街灯、照明设施

人物高度

校门约为 10 人并排的宽度。

1 5 10

围墙

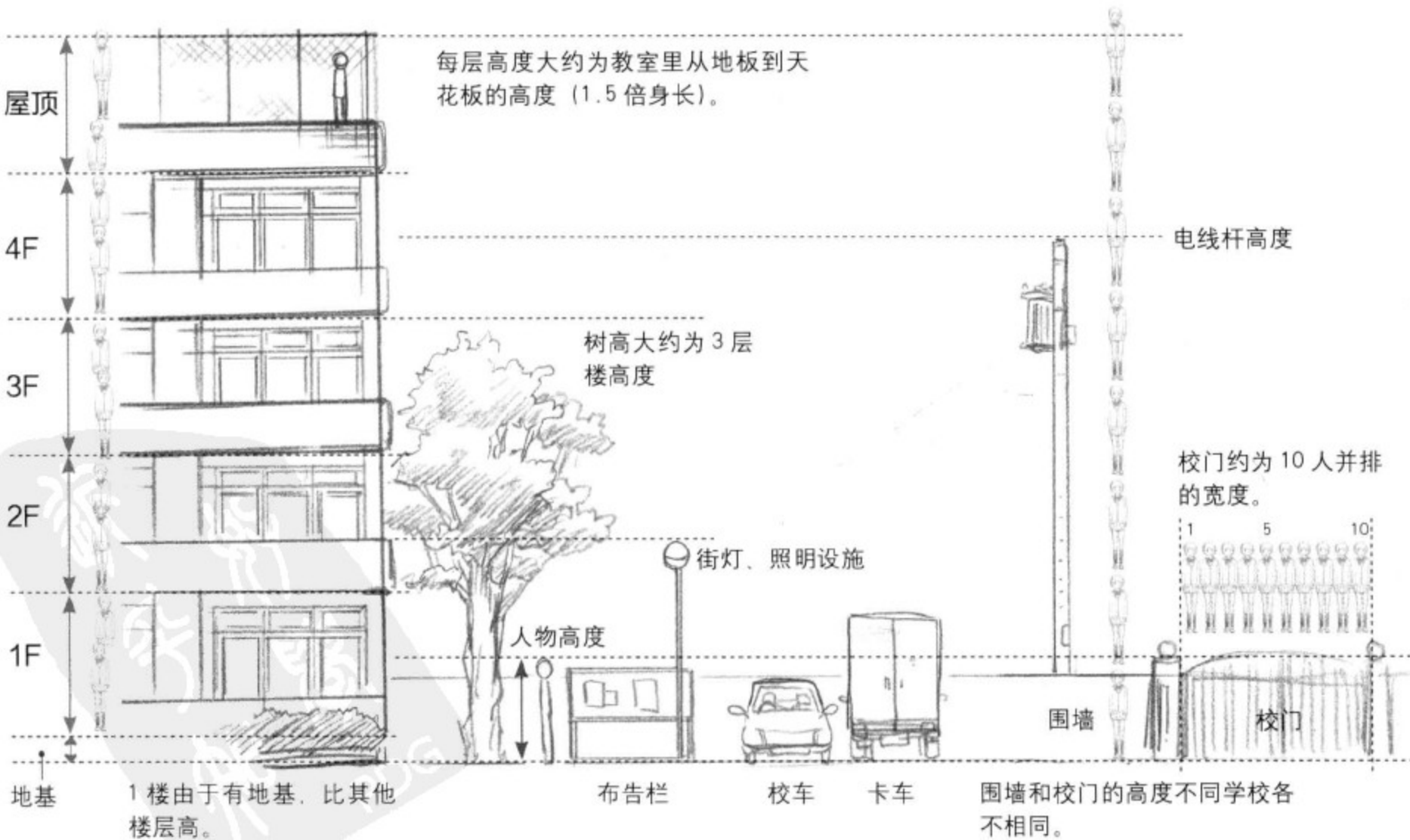
校门

1 楼由于有地基，比其他楼层高。

布告栏

校车

卡车

围墙和校门的高度不同学校各不相同。

室内与室外

室内的表现要点在于“地板和墙壁”，室外的表现要点在于“树木和建筑物”。

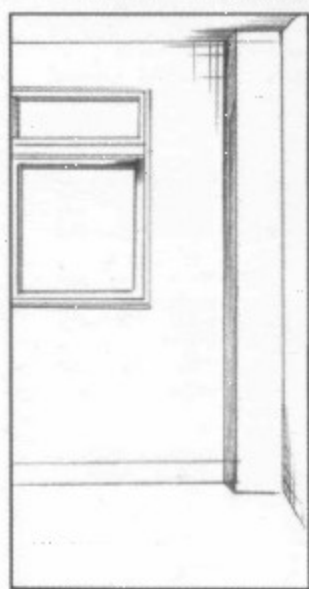
绘制让人一眼就能看明白的画面

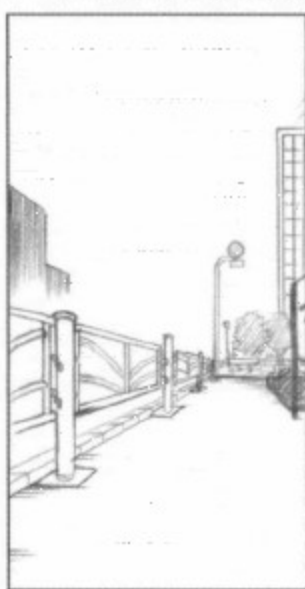
室内：
穿着校服的人物

从墙壁、地板、柱子和窗户可以看出是位于室内。

室外：
穿着外出服装的人物

从道路、远处的建筑物、树木等能看出是位于室外。

● 人物挡住背景线条时

只有背景的情形

人物与背景中窗户的线条紧贴在一起。

人物被埋在背景里，不突出。

在人物和背景线条之间留出空白。

● 省略线条的效果

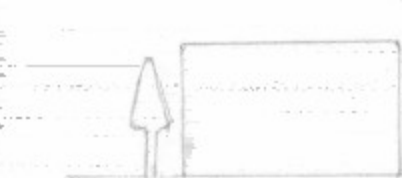
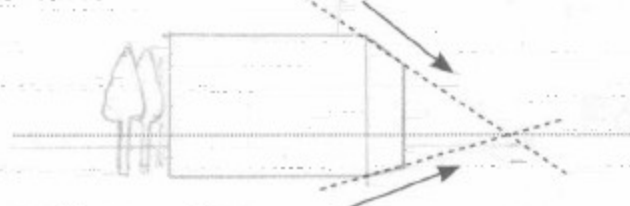
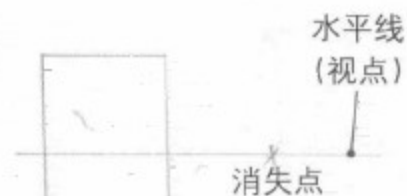
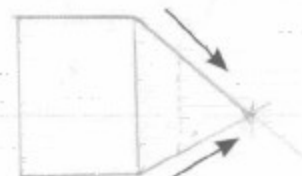
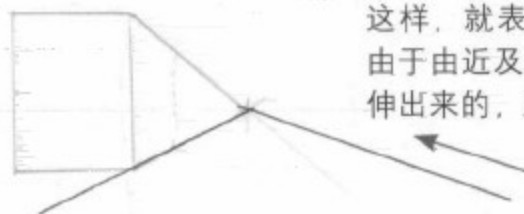
只有背景的情形

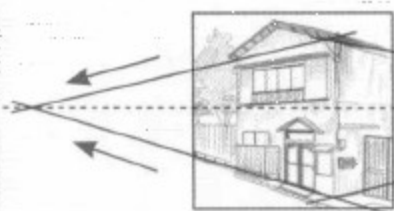
详细描绘出了人物双腿之间露出的护栏部分，虽然颇费苦心，但看起来反而不美。

省略后的情形。画面清爽多了，也不影响“站在室外的人物”这一主题。

透视图的画法

透视图画法一般是专用于建筑设计图，但也可以运用在漫画中用来画出物体真实的现场立体感。

● 一点透视：强调由近及远

只有四个角。平面。

通过绘制出侧面，展现出立体感。

画出一条水平线视点，相交于一点，即消失点。

向消失点延伸出的线是"由近及远"的。

这样，就表现出了道路和走廊，由于由近及远的线条是从一点延伸出来的，所以称为一点透视。

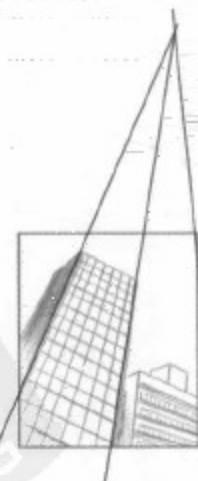
● 两点透视：左右都由近及远，展现出广度

有两个消失点，表现出左右两侧都由近及远的效果。

水平线（眼高） 消失点 1

消失点 2

保持左右两侧的平衡。消失点也常位于原稿纸以外很远处，因此可在左右两边补充纸张以确定消失点。

最初的轮廓图。用竖线（垂直线）确定侧面宽度。

● 三点透视：强调出高度

在两点透视的基础上，进一步确定"高度"方向的消失点。

消失点 1

消失点 2

消失点 3

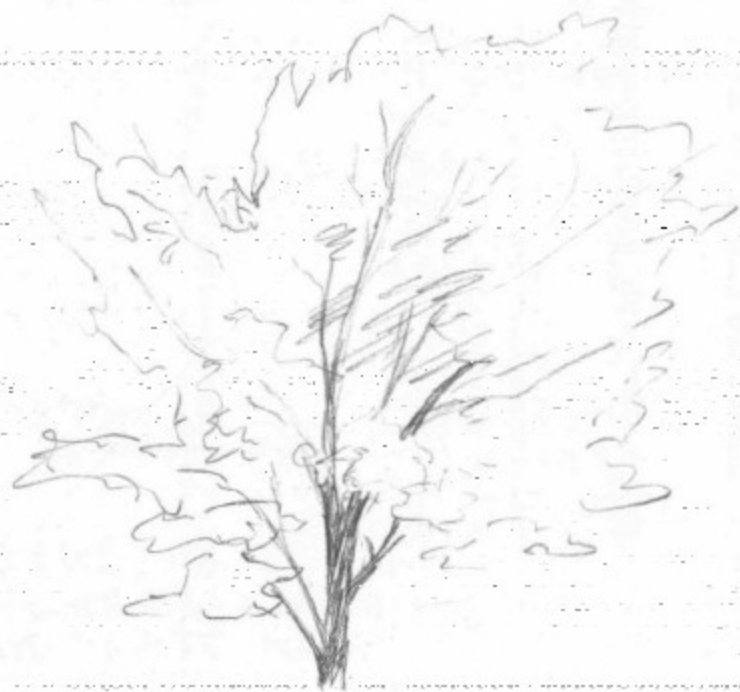
绘制透视图时，必须画出水平线、垂直线、平行线等辅助线，然后朝向消失点方向延长线条，要勤加练习徒手画出线条。

绘制树木

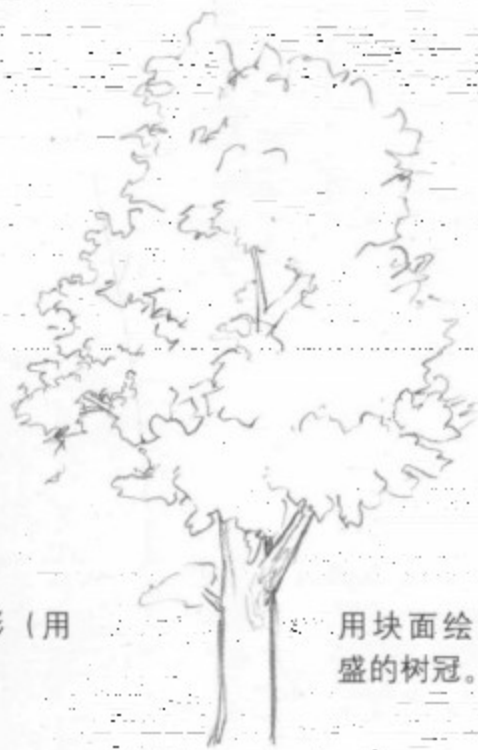
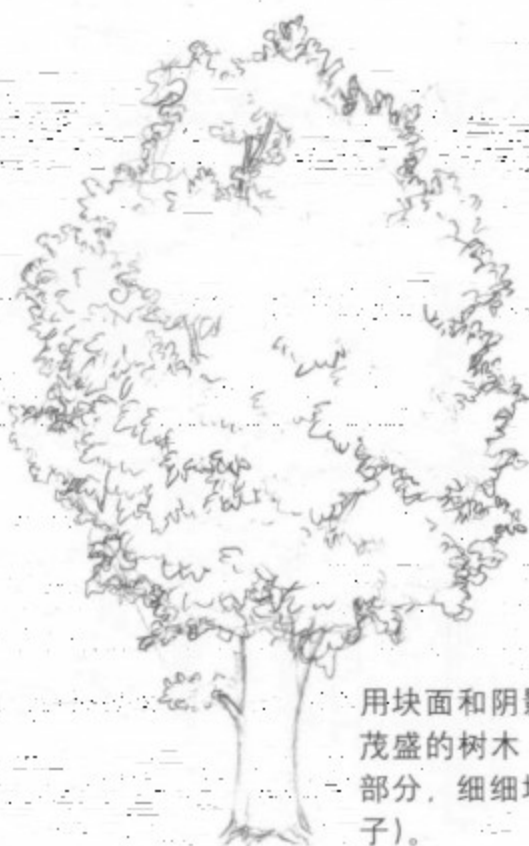
树木是体现出室外的要点。不论是远景还是近景，树木都能展现出“室外感”。

树木的绘制方法

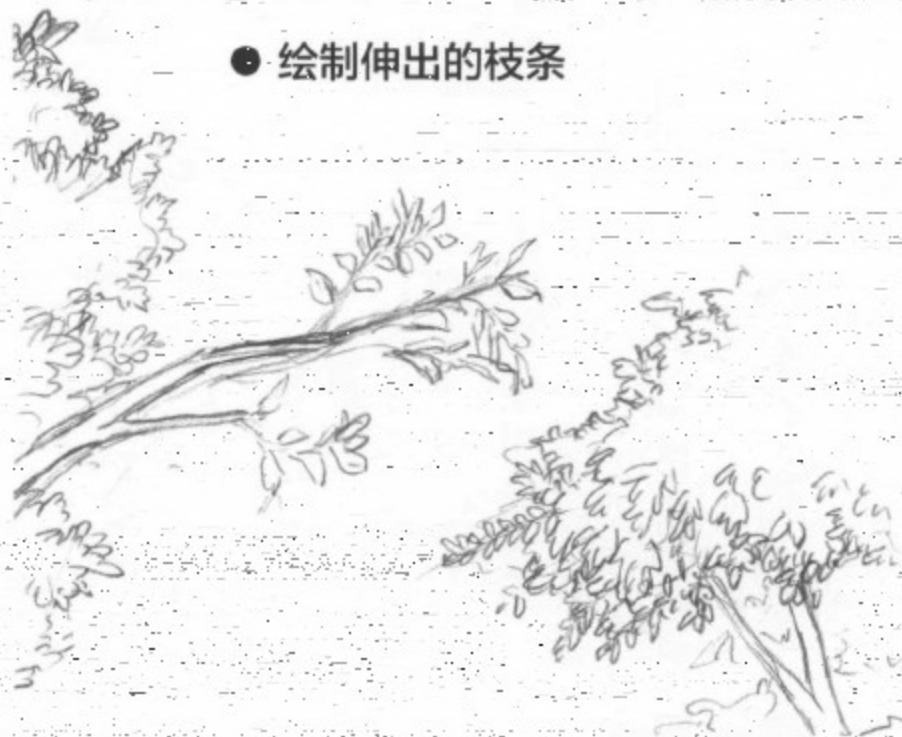
观察实际的树木。绘制树木的基本方法是观察实物或照片后再进行绘制。

● 绘制时首先决定树干和树枝的形象

粗树干（主要）：1 个
粗细适中的树枝（次要）：1 ～ 2 个
细的树枝（无关紧要）：3 ～ 6 个

● 绘制粗树干和阴影

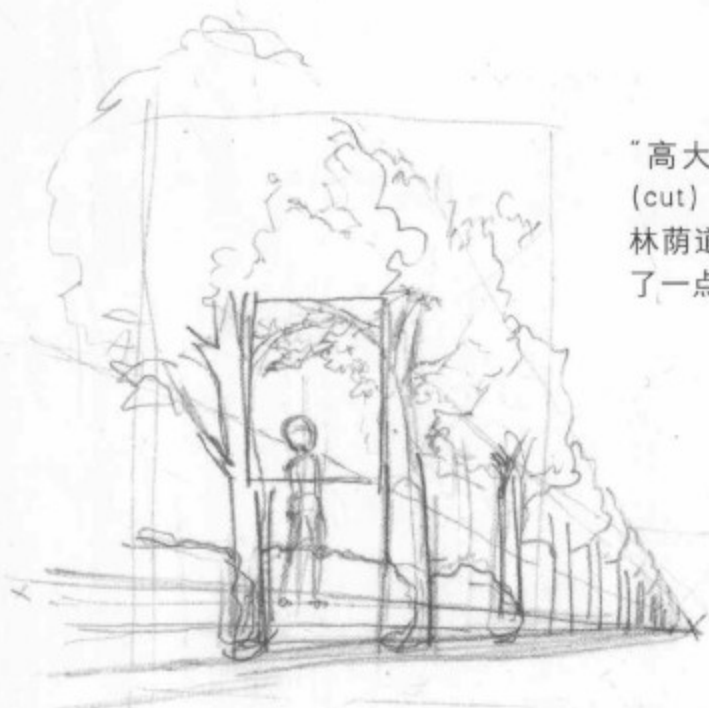
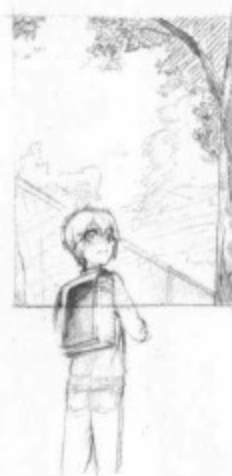
为树木添加阴影（用笔刷涂上阴影）。

用块面绘制茂盛的树冠。

用块面和阴影绘制出茂盛的树木（在阴影部分，细细地画出叶子）。

● 一片一片地绘制茂密的叶子

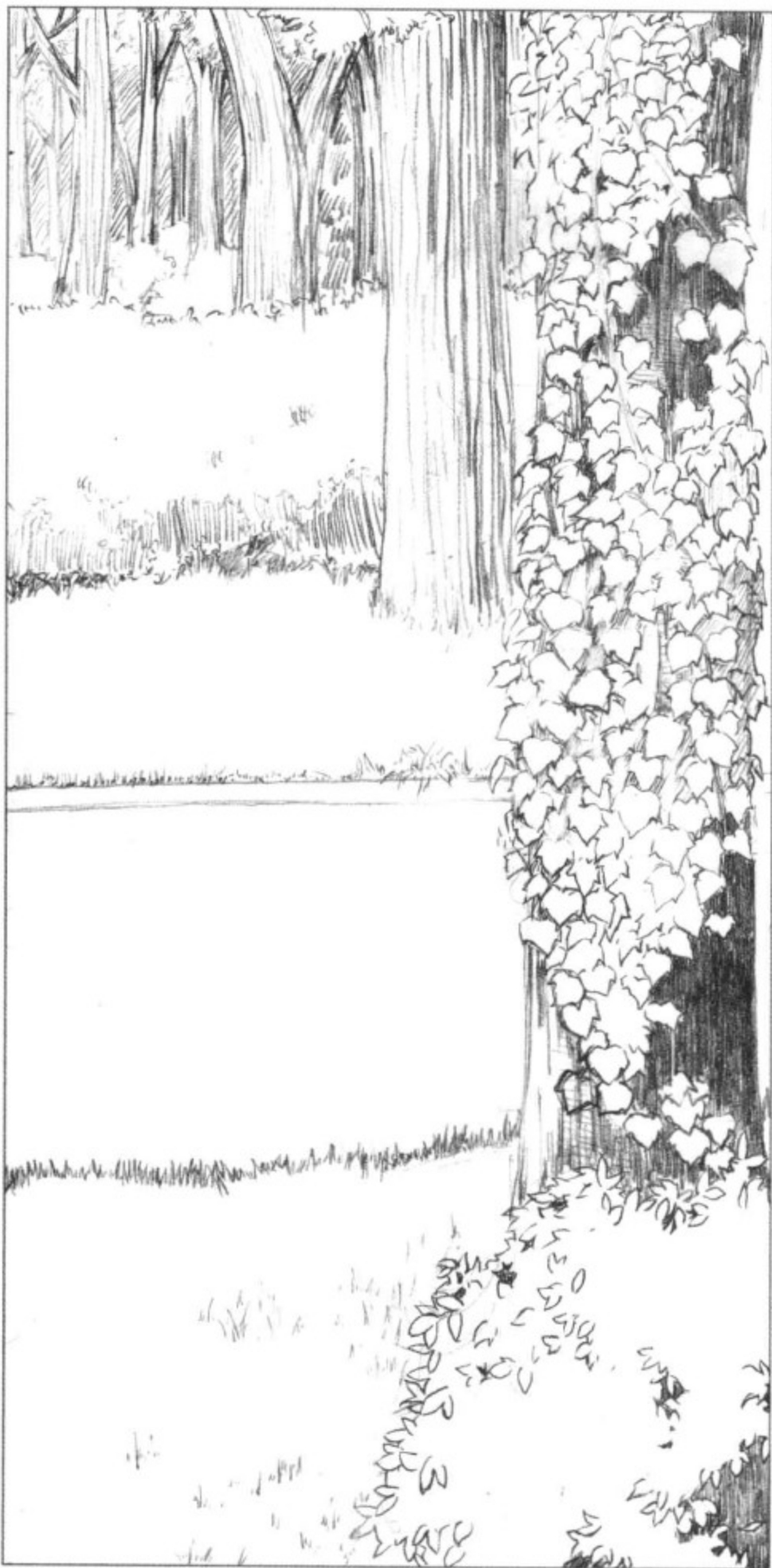
● 绘制伸出的枝条

树木多的公园　近处的树叶一片一片地细致描绘，用阴影概括地绘制出远处的树叶。

草图。在此阶段，像图中所示绘制围墙对面的树木。树冠葱郁，呈向外发散形块状。

远景。用阴影表现树木。

高大的树木。细致描绘出树干，用线条和阴影表现出了叶子。

"高大的树木"剪辑（cut）的草图。画出林荫道的感觉。采用了一点透视。

在画面中实际需要的只是人物上半身的一部分，但是由于人物背着书包，为保证线条自然，我们要在分格框外继续绘制，直到人物的膝盖处为止。不这样做，很难把握好人物姿势的平衡。如果稿纸空间有限，可以另接纸张来完成。

尝试绘制出高大茂盛的树木

关于树木的绘制方法，可以依据自己的需要和喜好参考各种各样的表现方法，画出属于自己的风格。

细致刻画树干和叶子的作品。采用省略手法的同时细化细化部。

以人物作为“主角”，郁郁葱葱的树木作为“背景”。画面主体人物的线条刻画要更加细致。

靠着树的人物。不从正面绘制人物是因为这里树木是“主角”，而人物是“配角”。这是寓情于景的表现。

完成绘制。

尝试创作漫画故事

什么是故事结构

起承转结　创作出事件

登山

起

开始
告诉读者是什么状况

一开始就告诉读者关于主人公、地点、大致时间和气候等信息。

熊出现了！

承

接着
事件发生

“谁、在哪儿、做了什么”是故事的骨架。承是“做了什么”的“理由”，因此要绘制出主人公被卷入事件的画面。通过“承”这一部分，引发读者对“这个故事要讲述什么”产生兴趣，使读者参与到故事中来。

熊倒下了！

转

然后
对策 解决

讲述主人公“做了什么”的部分。在创作画面时，表现方法上的创意也很重要：主人公是怎样大显身手的、是怎样让读者大吃一惊的。

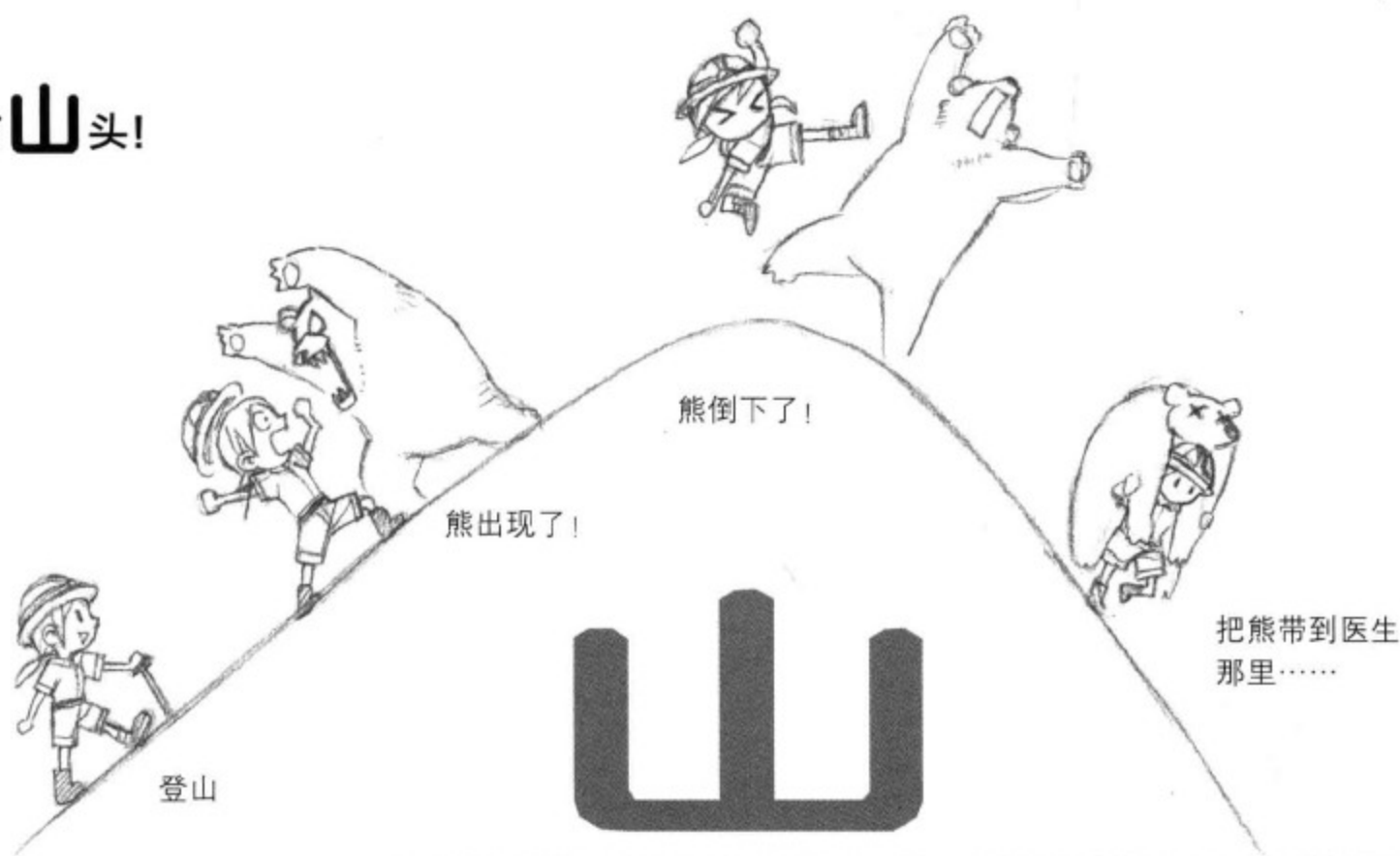
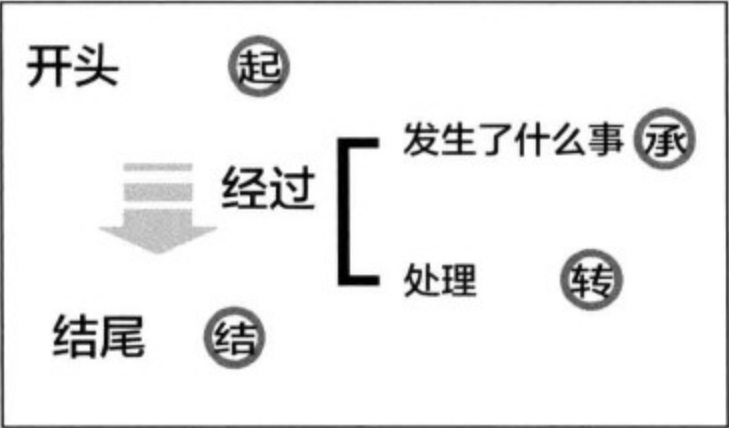
把熊带到医生那里……

结

最后
善后

也称为收场。让读者明确地知道“故事结束了”，迎来故事的“结尾”。

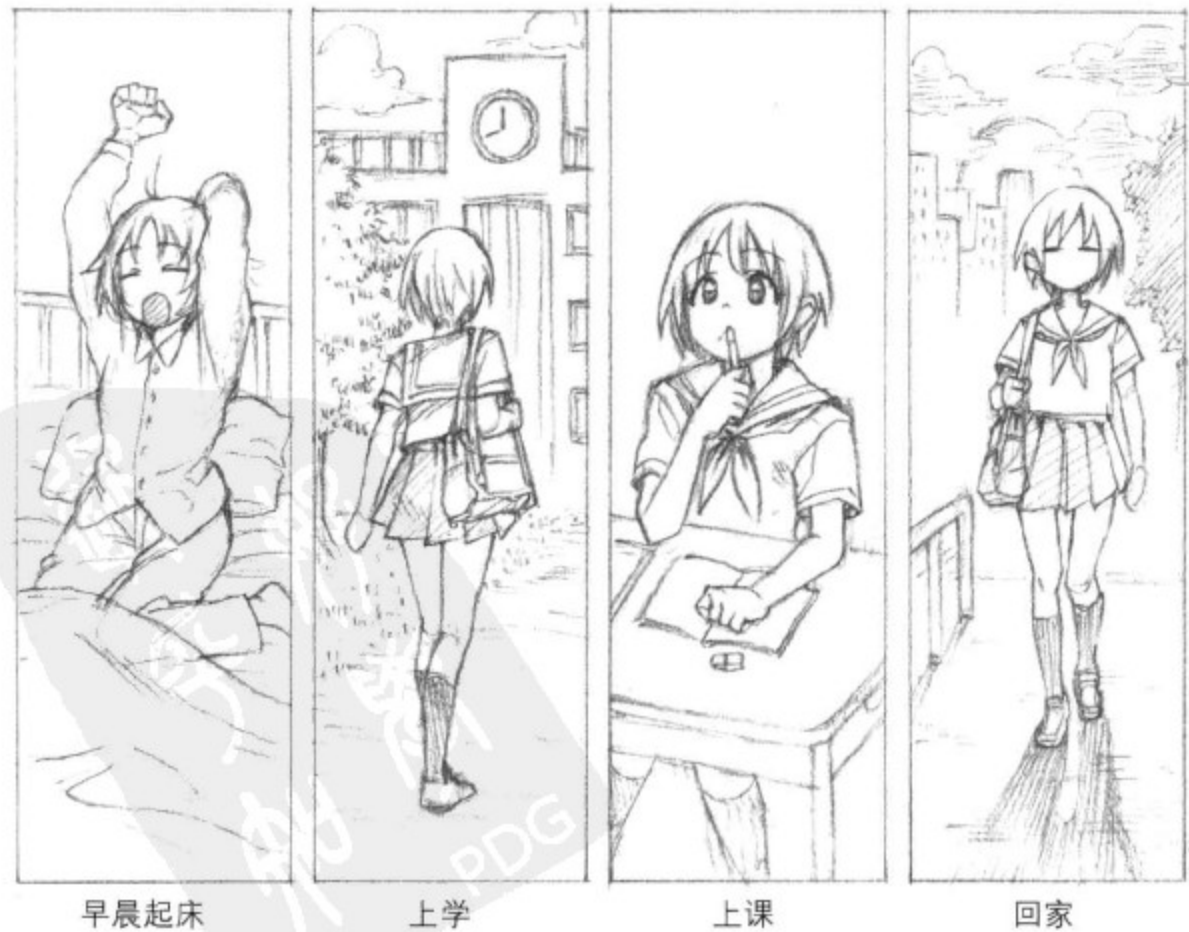
- **故事中有“开头”→“经过”→“结尾”。**
- **在平和的心境中创作重点场景。**

在故事中有山头！

故事的基本结构

● 事件的发生

举例来说：
"突然被别人表白"
"突然被别人揍了一顿" 等等。
这些都是可以展开成为故事的"主题"。"被表白之后事情如何发展？"、"被人揍了之后怎么样了？" 等等，在突发事件之后的行动，往往就是作品的中心内容。

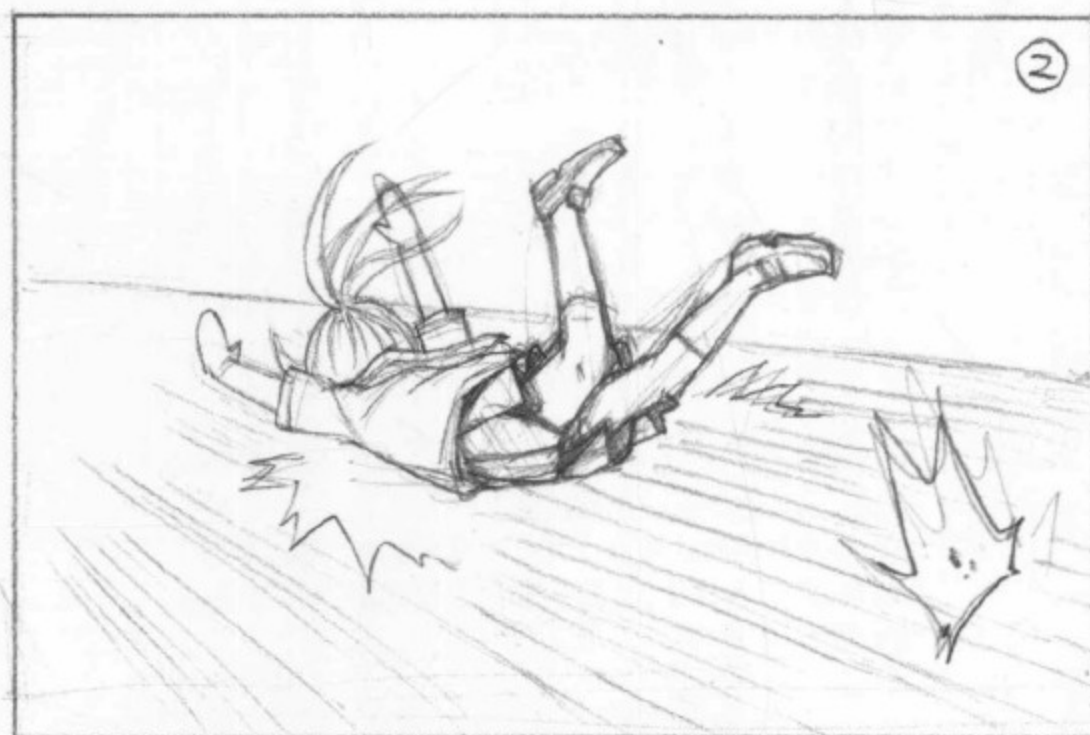
● 插叙

比如，为什么主人公比熊还强？
通过一些回忆性的场景，将原因娓娓道来。可以增加故事的广度和深度。（关于如何表现故事中的插叙，请参考 P112 的内容）。

● 没有"山"的情形

非"山字形"的故事结构（"山"意味着有高潮，起伏）。如今，"什么事都没发生"本身也可能成为事件。

什么事都没发生，平淡无奇的一天（没有山形结构）！

起和转：漫画的最简形式—— 两格漫画

两格漫画

"转"才是"山"

漫画也可用一格完成，但在讲述"故事"时，最短也是用两格的表现方式。应从两格漫画开始学习故事的基本构成。

第一格：起

故事的开头。
人物在飞奔。

"起"是为了表现当时的状况。
主体是"谁"（人物）。
在通常的漫画里，"地点"和"时间"是不可缺少的；但是，清晰地表达出"谁在干什么"才是最重要的。（"在哪儿"、"什么时候"也是重要的附属要素）。
在分格中，每一部分都有自己的含义。

格间间隔。连接两格不同的"画面"。如果间隔太大，就难以体现两格之间的联系；如果间隔太小，又难以区分。在4格漫画中，用大约3～6mm的间隔比较合适。

第二格：转

第一格的人物怎样了？
这既是"出场"，又是一个"小结局"。要用第一格（起）和第二格（转）创作出"主人公状况的大转变"。

＊作为一种表现手法，很多漫画都是从"转"这部分开始的。这种做法可以说是双刃剑，一方面可以增强故事给人的冲击力；但是另一方面，又容易造成故事不易被读者理解的情况。采取这样的叙述方法，对作者构建故事的能力有相当高的要求。

● **第二格的变种** 从"飞奔"的"起"开始，怎样展开，存在着无限的可能性。根据"转"的表现手法，即使事态严肃，也能表现得搞怪。

从正面取景的摔倒画面。虽然表情是漫画式的，还是体现出严肃的气氛。

搞怪类型。第一格越严肃，整体感觉越搞笑。

从同一个“飞奔”开始，根据“山字形”的故事剧情发展的不同，能形成完全不同的故事、完全不同的人物。

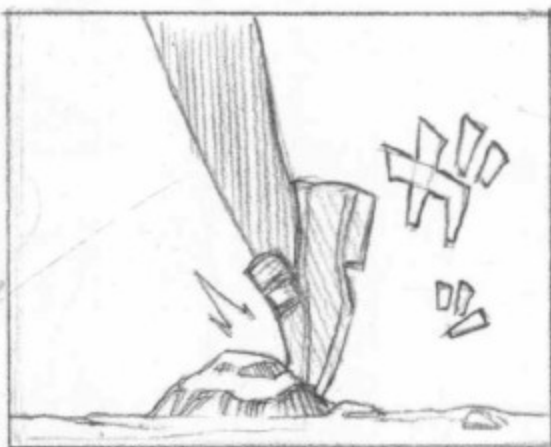
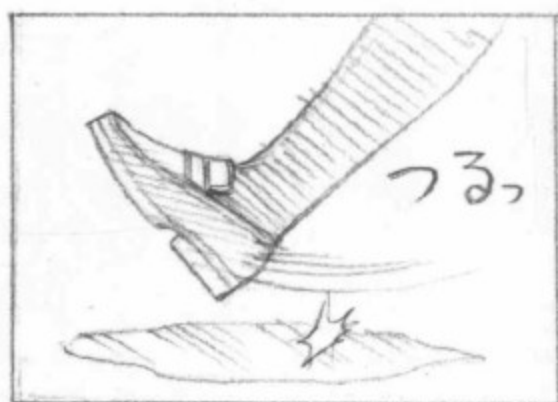
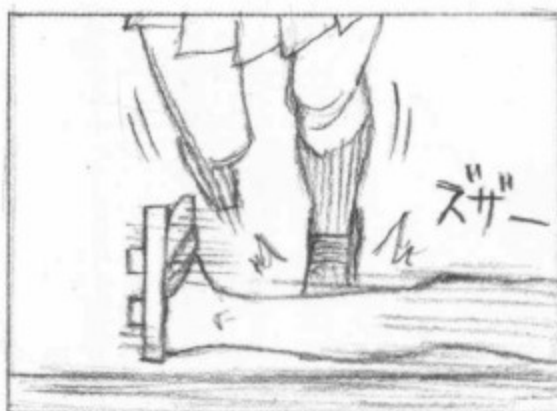
承：插入第三格，表现事件的“原因”

可在绘制第三格之后再考虑第二格

在起和转之间存在着“戏剧性变化”。一般用“第二格”说明变化的理由。

摔倒

有空瓶子

为什么会摔倒？
将理由在漫画中体现……

绊到石头了

在冰上滑倒了

有人伸出脚（被绊了一下）。

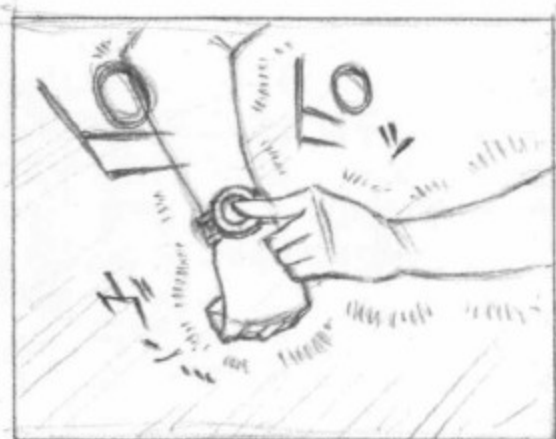
一般而言，在起承转结中，从“起”开始，在“承”承接，在“转”展开，在“结”结束。但是，有时故事即使发展到“承接”部分，也不一定能说清到底是怎么回事。因此考虑将“承接”部分变成“转的理由”。即使是“意料之外的发展”，如果有能让读者接受的理由，也会体现出漫画家的功力。

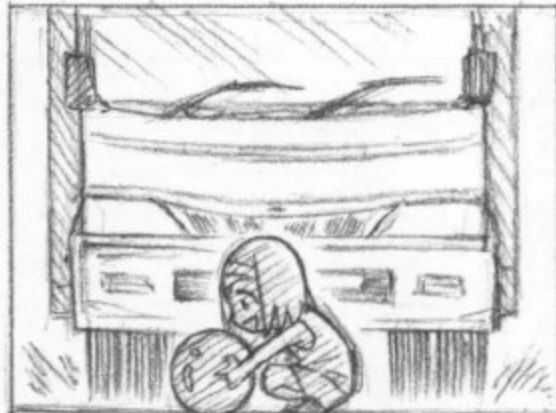
＊在漫画当中，有时为了增强故事的表现效果，造成故事发展的原因和理由等都是在比较靠后的阶段才会出现。这样可以增强故事的戏剧性。

飞起来

最后踏出的脚

飞起来的理由。将这个理由画出来……

积蓄力量。画面暗示出主人公在暗下决心。

想象“超能力发动”的机关，画上启动开关。

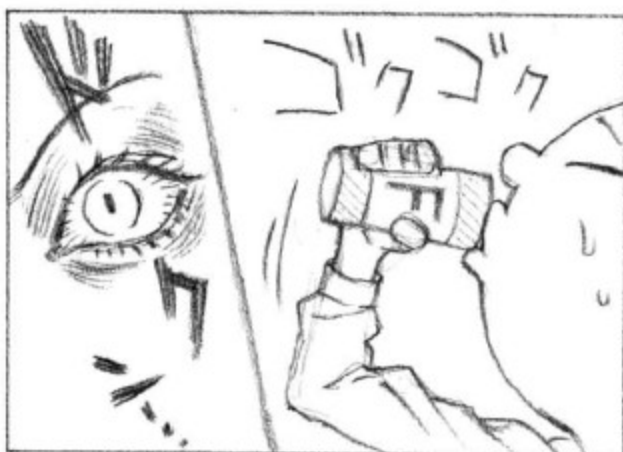
“眼部特写”——常用于表现主人公爆发的瞬间。

“那小子很危险！”即使只插入这一格，就表现出了“飞起来的理由”。

＊“飞起来”是不现实场景的展开。此处不必“说明飞起来的超能力”的缘由。而向读者展示出“超能力发挥前后”如何“转换”是很重要的。

变身

从身体里生出睁开的动物眼睛，等等。

在变身前明确表现出人物即将变身的状态。

通过视觉效果突出人物的“变化”。可加入一些特效让读者自然而然地理解。

变身画面。促使变身的多是变身饮料、变身跳跃等近似于“开关性质”的事件。眼部特写、手上长出利爪、耳朵变尖等也能起到同样的作用。可以根据页数的限制、故事的篇幅、读者对象等需要进行添加或删减。

喘不过气来

飞奔自然会让人变得气喘吁吁。相比于变身而言显得中规中矩，不怎么像漫画的主题，目的在于通过表示理由的第二格强调第三格。

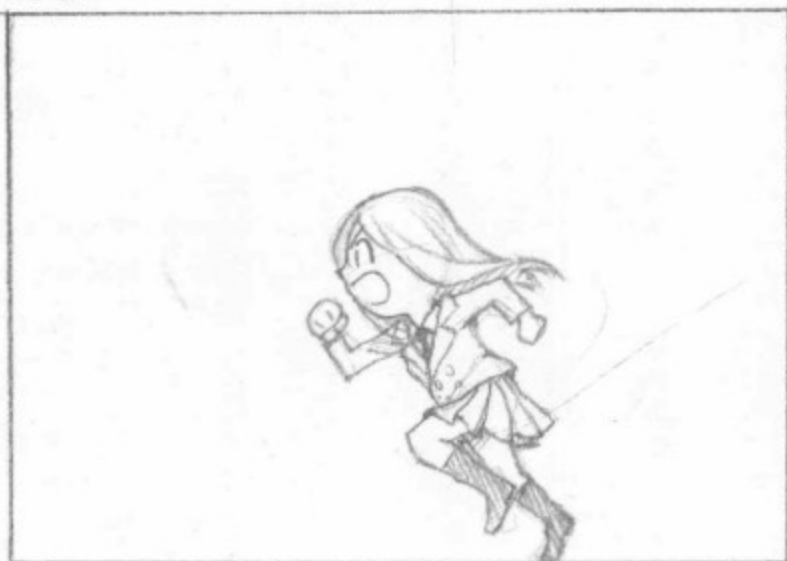
疲劳的表现。越来越累的画面。下巴前伸，腿也抬不起来了。

另一个表现疲劳的版本。起和转都是全身像，通过在二者之间插入特写，使分格的流向发生变化。“无力的手”、“仰起的面庞”和“像是在哭泣的双眼”，具有实际时间很短但给人感觉时间很长的效果。此外，也强调出了严肃认真的气氛。

在追赶前边的人，可是追不上前边那人，渐渐越跑越远。如果说部分特写是“状态（心里表现）”的体现，那么这一格就是通过向读者展现当时状况来使读者了解情况。

结：第四格——表现“之后会发生什么”

摔倒

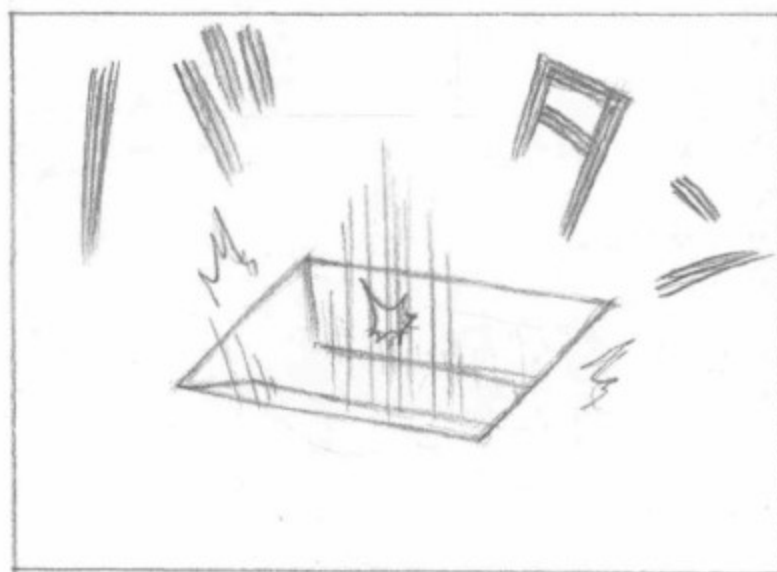
Z Z Z

简洁。留有余韵类型

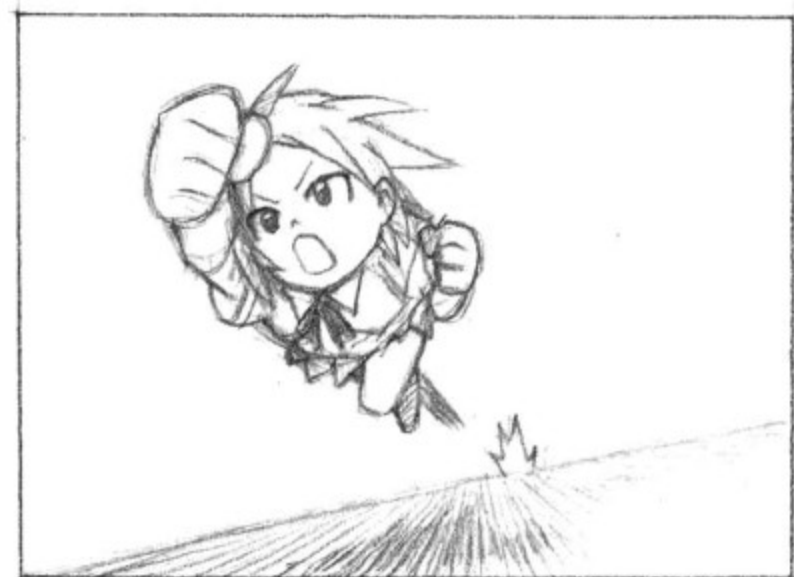
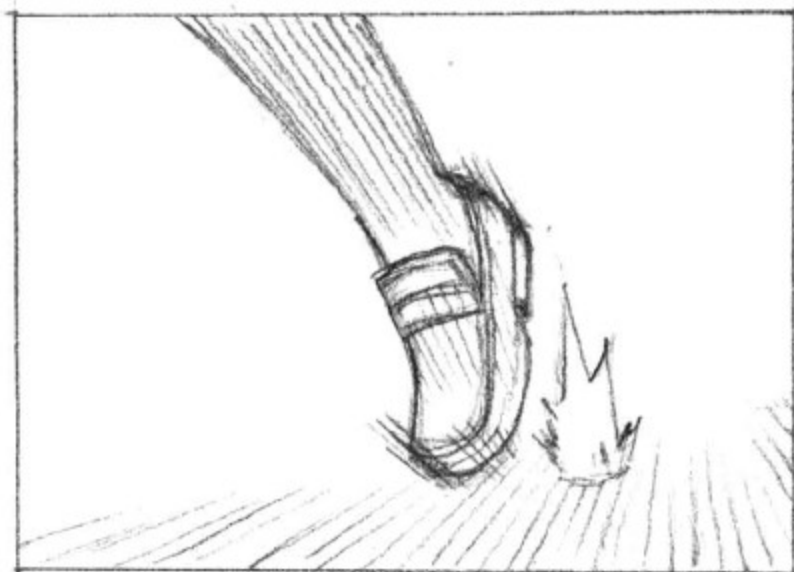
决定整体印象（第四格）

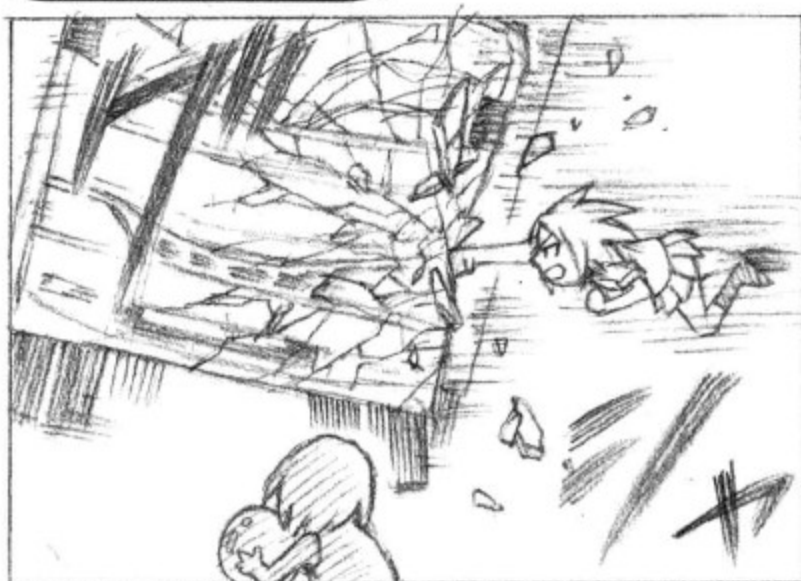
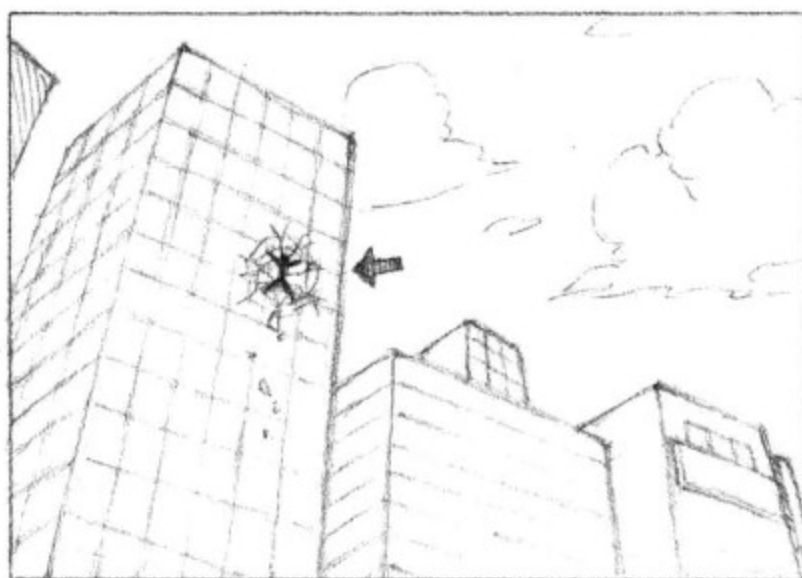
在“转”这一部分中已经展示了重点的画面和场景，漫画到此结束也未为不可。但是读者往往期待着在此之后故事的发展。因此，可通过“第四格”来表现“在此之后的”内容。由搞笑转为严肃，或者更搞笑；或者由搞笑转向感动路线等，这些都可以。同样，用第四格来表现读后感，来定位整个四格漫画的氛围等也可以。

各种类型的第四格（最后的画面）

严肃的类型　此处，主题从“摔倒”变成了“但是会继续努力”的励志型。

搞怪类型

意外类型

飞起来

留有余韵类型

各种类型的第四格

动作类型

超现实主义类型（搞笑类型）

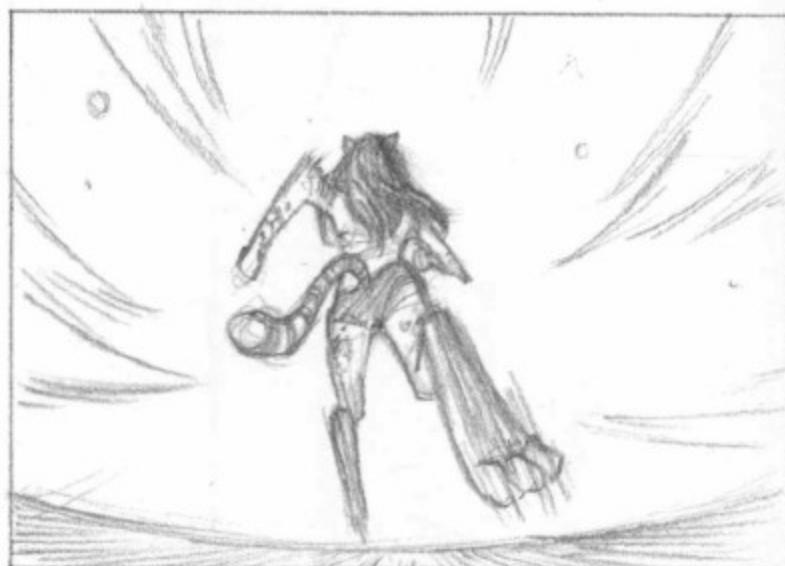
冷笑话类型

戏剧化类型

变身

留有余韵类型。第四格用特写强调了人物的个人魅力。

各种类型的第四格

搞怪类型（非人系列）。表现得越逼真，就越强调非人。

留有余韵类型。如果把人物画成2~3头身的比例，画面就变成了可爱搞笑的风格。

强调类型。在"到此结束"和"未完待续"中都可采用此类型。

喘不过气来

留有余韵类型（柔和型）

各种类型的第四格

意外类型。"未完待续"类型。简洁型。

搞怪类型

要点　改变结构（调换次序）

将"转"作为最后的"结"，在第三格中插入了"精疲力竭的表情"。有时，主题是"自然而然的展开"，比如"跑得气喘吁吁"，将"转"直接变为"故事结尾"。怎样画才能让人更好理解？才更有戏剧性？在绘制漫画时，这样的发问是非常重要的。为了更好的将主题表现出来，漫画草稿要反复修改。

尝试将4格绘制成1页

通常漫画是由连续多页构成“起承转结”,但是在漫画的每一页中也应意识到“小型的起承转结”,并有必要配置“关键分格”。此处，以4格漫画为基础，尝试在1页中分格使之构成并展开故事。

由“跳跃”开始

试作1：将4格放在1页中构成的作品

①用上半身像表现“飞奔”
②飞起来之前的最后一步
③用眼睛表现（强调）出主人公发挥“飞行”能力的决意
④以“飞跃”作为画面表现的主题，占用半张画幅进行表现，省略了原来4格漫画中的群众形象。

试作2：将5格放在1页中构成的作品

①让人们看到人物的服装，展露出下定决心的表情，强调紧迫感。
②人物面部特写，表现出人物“我要飞了”的心情。与③中人物脚蹬地的特写镜头相配合，提高故事的节奏感。
④现场。以大角度进行表现，展现出压迫的力度。
⑤将试作1画稿中废弃掉的群众镜头放置在最后一格中。使单页漫画的内容更加完整。

完成版

对试作 2 画稿进行完善之后的效果。通过构图方式的改变，强调出人物的"视觉冲击力"和画面的"纵深感"。可以与试作 1 画稿进行对比。

各种类型的“起承转结”

用表情和动作姿势形成的“起承转结”。

仅靠表情完成的“起承转结”

动作漫画风格。

登场

基本上是日常生活中的形象，表现出普通的表情。

事件发生

突发事件、危机等。典型的“惊讶”表情。

转

大显身手

高潮。现场感。针对事件的反应、为了解决事件而做出努力，人物表情丰富，多为动态画面。

“转”中的高潮部分经常会使用这样的场景。如果把这种场景放在“结”里的话，悲剧就会变成搞笑了。

结束

走向明天，或者是重新恢复日常生活。主人公变得比之前更加坚强。在同一作品中，随着绘制者对人物角色熟悉程度的提高，其绘制的角色在面容上可能会有微妙的变化。

用动作体现出来的“起承转结”

日常漫画，穿插一个小插曲的情形。

用身体动作体现喜怒哀乐惊。

喜

登场。发现了可爱的小花。迈着轻快的脚步。

惊

有虫子！事态严重。

动作（哀·怒）

失态的反应。表现用哭泣、叫喊、拼命等等这些用单一的词语很难描述的复杂感受。

明暗对比

暗处的主角是虫子。

起承转结是故事的顺序

少女漫画风格。

起 **登场 开场**

无所事事、悠然自得的日常镜头。

展开 事件发生了!

啊，女孩子的小狗跑了!

转 主人公出手!

少女的笑容

解说越少，越接近看图漫画。从这里开始是两个人的"故事"。通过这样"小型的起承转结"就形成了故事的概貌。

收场白 1

"结束"之后，有时还留有余韵或绘制出"从那之后"。这称为"收场白"。

发现了可爱少女的少年。如果就绘制到这里，就成了恋爱漫画的开头。如果少女实际上是个男扮女装的少年，就创作出了别出新意的故事。

轻松愉快

最后在搞笑的气氛中结束的情形。
如果将分格的内容和人物头身都不作改变地、严肃认真地延续下去，这一格就成了连接下一幕的中场插曲了。

起 关于场景转换

主角最先会出现在故事的“起”部分，在这里我们需要交代的是主人公生活的大环境以及故事发生的背景。

在故事导入部分中，必须用画面明确交代的内容包括故事发生的时代背景、地点环境等等。如有必要，还要明确表示出故事发生的时间。

漫画通过“起承转结”构成。在一个故事中，小型的“起”会出现多次。制作过程中这称为“场景转换”。在每次场景转换时，都有必要交待“这是哪里”。

创作故事 找出想绘制的东西

创作前的准备阶段——找到创作灵感

涂鸦与纪要

怎样编写故事。一开始就想要确定主题，绘制出比较深刻的内容并不是容易的事情。首先，要保持轻松愉快的心态，从自己最想画的内容入手开始创作。

人物加上台词

想描绘亲吻画面

想描绘内衣

喜欢星辰

做运动

破坏，想发起攻击

用台词表现

从自己想画的东西入手进行思考。

拜金

借人物之口说出想说的话

自己究竟想画什么

先决定故事的倾向

想绘制的倾向、情绪、感兴趣的东西

外星人女生来了
旁边是姐姐
还有妹妹

对策

尝试绘制女生
绘制主角少年

单相思
社团活动的前辈
爱的阴差阳错

尝试绘制男女

改革系列
教师 /问题学校
体育（俱乐部活动）

料理
扑克游戏
象棋俱乐部
暴走族
音乐 /社团活动

●刻板的环境

从导入时开始
…
学校生活、学校事件
“介绍转校生”

绘制画面

主角、配角（对手）
绘制女主人公、老师、旁白、高潮等重要内容

在卡片上记下要创作的主题

将擅长的或喜欢的主题写在卡片上（可写 100 张左右）。

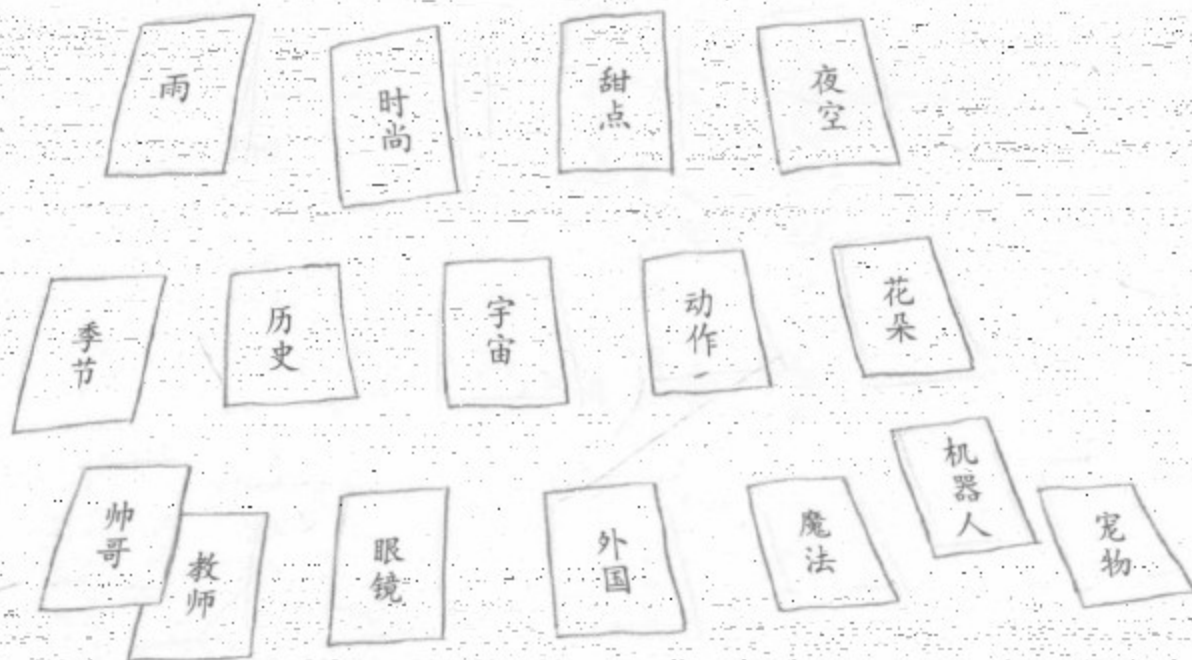
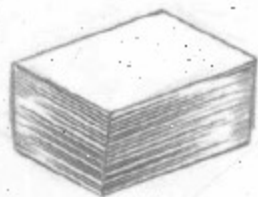
比起小纸条，写在明信片大小的纸片上更容易在脑子里形成要画出的形象。

雨　时尚　甜点　夜空

季节　历史　宇宙　动作　花朵

帅哥　教师　眼镜　外国　魔法　机器人　宠物

将 A4 纸裁成 4 张卡片→

天使　猫　体育　音乐

什么也别想，先写 3～4 张。

完全是风马牛不相及

哭泣　铁锤　双人

目标在于找出彼此毫不相关的东西的联系。“会怎样？”“怎么办？”……读者也有同样的想法。这是激发读者阅读欲望的推动力。

以三要素创作出来的作品称为“三要素故事”。

故事创作在某种意义上近似于“首尾呼应”地“胡编乱造”。

故事

噺

用“口”创作出“新”东西

三题噺

这样，用这些元素，就能创作出“故事”。

铁锤

木槌

钉子

……

但是“不会游泳”也可以想象为像个铁锤一样入水就沉了

说到“铁锤”会想到钉子……

单词是“关键字”。以单词为出发点，随心所欲地发挥想象。

喝饮料

仅仅只是喝法不同，也能展现出人物性格的差异。

设计分镜的方法

分镜稿就是漫画的设计图，也是漫画创作的起点。通过设计分镜稿，我们脑中的想法才能变成画面的形式。

● 首先揭示主题

人物：一定要给发型、眼睛形状等添加上变化，使读者一眼就能分清。

● 将想描绘的东西绘制出来

1. 人物设计图
由此开始设计故事的背景→设计人物形象。

2. 登场人物
主人公基本确定之后，我们要开始设计“对手”、“事件”等其他要素，其中自然也包括登场人物的形象设计。

3. 设计故事情节
导入→事件→发展→解决，先设定好大概的故事情节。

4. 创作高潮
为主人公设置难题和危机。尝试着将设想的形象最大程度地画下来。也有将想好的形象画到画纸上之后，才想到“更好的形象”的情况。

● 尝试分帧

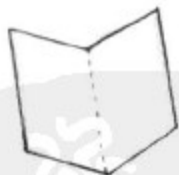
1. 确定页数

大致确定制作多少页的作品（刚开始可以尝试 16 页左右的漫画）。

2. 尝试绘制出故事梗概

尝试将整个故事经过制作成“故事梗概”。
一般来说，1 页漫画中最多能画 5~6 格。
制定大致的“绘制计划”，即到多少页为止、描画到哪一步（这就是所谓的“结构”）。

3. 一开始不要以“完美”为目标

设计稿当然是边画边改。此外，在落笔到实际的原稿纸上时，分格、台词、结构发生变化的情况也很多。光是苦恼也没有用。只有不断地对分格、角色和台词等进行有效的调整，绘制工作才能有所进展。

也可以将 A4 纸对折，一边画一边展开。

对开页设计稿。按照一定的顺序在左右两页中安排分格和角色的位置。设计时不仅要考虑到漫画的易读性，还要尽量增加画面的趣味性，提高其对读者的吸引力。

单页的设计稿。在没有台词的情况下，依然能够让读者明白故事发展的脉络。设计时为人物添加上简单的表情是很有必要的。

如何避免单纯依靠台词推进剧情

所谓“插叙”的实质

擅长写文章或故事的人，容易倾向于用台词来推动情节发展。画出设计稿之后，先考虑一下用台词来表现的部分是否可用图画来表现，如果能的话，就改用图画来表现。

用插叙来表现

本格画面中的人物对着读者说话。这种手法是好是坏？回答是“坏”。

将4行台词制作成1页的漫画。这就是所谓的“用插叙来表现”。

尝试用插叙来表现

←裁剪后吸引读者眼球的单格。为了解读台词，可以用绘画展开“小故事”，告诉读者这个女孩子是如何赚钱的。

想要在这里直接展开故事的话，就在下一场景画出转过身来的男生和猫的画面。

开始实际分格

在1页漫画中，通常由大格、小格和中等格组合而成。

人物的特写

作品中主人公初次登场时的画面，可以让主人公占据较大的画面面积，增加读者对其的印象。同时，在绘制类似于主人公说出“重要台词”的场景时，主人公也要尽量画得大一些。

导入页·主人公登场画面

横幅贯穿式半身像类型

全身像＋面部特写的组合
（补充型）

新人物登场时常用的手法。人物全身像的脸部较小，因此再绘制一个面部特写。

失败的案例。分格的大小全都相同，里边的人物也都大小相同。画面显得很无趣，让人没有阅读欲望。

● 看不清楚面部的失败登场画面

仰视类型。由于加上了面包圈，表现难点在于看不清楚人物的脸。由于仰视的效果，人物显得高大，作为登场画面而言其视觉冲击力强。在第 2 格的分格框中放入普通的面部特写即可。

仰视过度的失败案例。人物的面部完全看不清楚，不适合用来作为人物的登场画面。

俯视的失败案例。与"仰视过度"一样，看不清人物的脸。不过，如果脸朝向画面外、去掉面包圈的话就可以了。

俯视类型。这个画面相比左图而言视觉冲击力更强。对此也是在第 2 格的分格框中放入正常角度的面部特写即可。

中间页·出现关键性台词的画面

通过裁切处理，放大人物角色。

将想引人注意的分格和关键格画得大是基本手法。但是，由于结构和页数的关系无法画很大时，可采用裁切的方法来突出人物。绘制效果线（集中线）也可以使人物看起来醒目，应根据需要加以运用。

上半身像

面部特写

将人物脸部缩小，留出空间

头部伸出分格框之外

不画分格框线，只留下嘴巴和身体，这种手法也具有吸引人视线的效果。

加入背景

创作人物的要点

通过台词来塑造人物

在时间、地点、人物都相同的情况下。仅仅是改变某一句台词，人物形象也会发生巨大的改变。通过台词逐步建立起人物的性格形象，可以使人物变得更生动。绘制好自己想要表现的场景之后，尝试为人物添加合适的台词。

填入什么样的台词？

♡ 陷入恋爱幻想的女生
青春无敌的恋爱中的女生。不断更换意中人，但其实对每个人都是真心的。带一点幻想症。

▼ 内向的自卑女生
对自己没信心，超级内向。不善于与人交流。

◎ 美食家女生
满脑子想的都是吃的东西。总是把肚子填得饱饱的。

设计稿分镜实战

分镜，加入简单的人物、台词、粗略背景的画面称为设计稿。设计稿是在草图之前绘制出来的，可画在笔记本或A4纸上。

将4格漫画扩展成为8页漫画

让我们通过实例来看看如何“丰富故事的内容”。

●“摔倒”主题

由飞奔、摔倒、睡着共同构成。

初稿
（版本一）

1 扉页	
3 展开（承）	2 序言（起）
5 朝向高潮（转）	4 紧迫
7 山	6
	8 结尾（结）

页面结构。在绘制前进行粗略构图时，可先简单地画出扉页、中间页、结尾页的流程图，然后再开始实际绘制。

日本杂志大都是向右翻页。扉页是奇数页，翻过一页之后，偶数页就到了右边。

P2：序幕（起） 序幕为一页。比起从第 3 页的内容开始突然开场，这种处理方法的节奏感更好。

P3：事件发生（承） 注意运用全身像、俯视、水平角度等使构图和人物大小发生改变的绘制方法。

P4：紧迫 主人公赶时间。

P5：转向高潮（转） 在主人公前行的过程中，会不断踩到空易拉罐而摔倒。这种“重复桥段”也是表现方法之一。对造成主人公摔倒的障碍不断进行升级，画面会变显得更丰富，更刺激。

P7：山　高潮。

P6

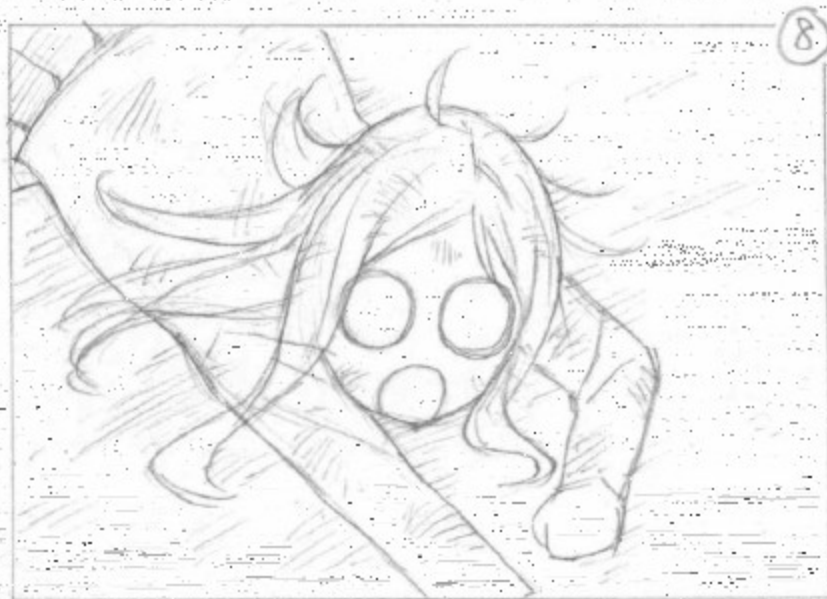
前一格

左侧的分格占去一整页的宽度。在这种宽度较宽的大格之前，安排一个小尺寸的分格，以增加变化。

这一格旁边是整页的竖排画面，因此作为前奏，这一格就画成小型的横排画面

P8：结尾（结）

使用对开页的结构

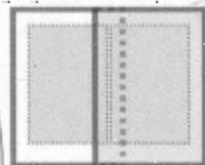
通常，扉页是左页，在结构上是第 1 页。但是，有时也会将第 1 页设置为序幕，从第 2 页进入扉页，P2 ～ 3 以对开页的形式作为扉页的手法。

● 将对开页作为扉页的情形

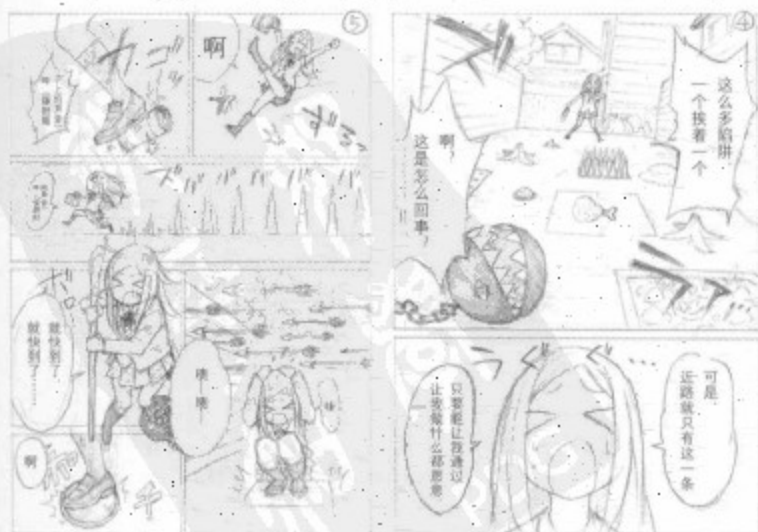
P1：将初稿的 P2 设置为第 1 页。

P4 之后都一样。

通常的结构。

由于将 P2 ～ 3 设计成了对开页，因此初稿的 P3 就不需要了。注意对开页中几乎包含了 P3 的全部内容和要素。

要点 关于"对开页"

此处将左右两页合并为一页的绘画方式称为"对开页"，严格来说，称为"对开页化"或"对开页原稿"。

P4 之后不做更改。

◎ 对开页画面较大，具有能吸引读者目光的优点。不过，对开页是用 2 页完成单格，因此必须下功夫将多格漫画的信息在单格中体现出来。这种对开页的页面设计难度较高，在 16 页的短篇作品中使用机会很少。

注意，原稿并非一页接一页的，而是左右页并排，这也称为"对开页"。

● 在高潮中使用对开页的情形

（版本 2）

用对开页表现学校画面，因此结构和节奏发生了变化。可以与版本 1 做比较。

上学啦！

P1：扉页相同。

P2：起

P3：事件发生（承）　　让主人公不断遭遇各种危机。

P4：主人公面临危机。

P5：转。一鼓作气地向高潮发展。

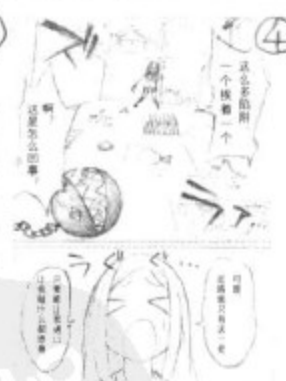
高潮部分：对开页

P7：

P6：

与版本 1 相比

只要明白主人公"迟到"、"着急"即可，P2 不需要。

P3、P4 保持原样

P5 在右页、P6 在左页，因此分格和表现方式改变了。

将 P7、P8 绘制成对开页。

P8：结尾（结）

比较两个版本

上学啦

共用扉页

版本 1

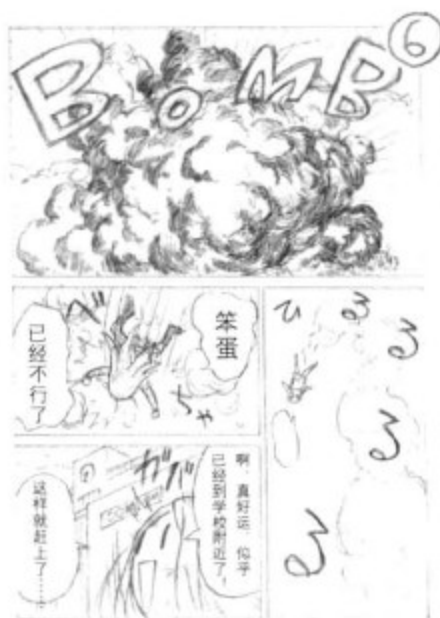
本页的主题是“睡过头了”

要迟到了着急赶路

陷入重重危机的画面（直面困难）

主人公的奋斗。为了逃离危机而努力

查看每一页的主题和分格。

爆炸画面
主人公被炸飞起来

飞起来后倒在无人的校门前

一瞬间如释重负的状态结尾（心情变得明朗的主人公）

要点

“重要分格”

尺寸较大，绘制得引人注目。
像P4～5“陷入危机”这样最想让人看到的画面内容，尺寸较大。
重要分格代表着“页面的主题”。

确定每页的主题，然后进行绘制

作品的页面结构应考虑“画面从何处开始、何处结束、画多少页”。因此，在具体制作设计稿时，相比“在这页上画什么”，首先要大致确定各页的主题，然后再着手绘制（页面的主题用一句话的“备忘录形式”即可）。

※ 如果将“备忘录”连接起来，即成为故事梗概。

参考／人物的基本设定：不服输、情绪多变、活跃开朗、大大咧咧
开朗：版本 1
大大咧咧：版本 2
（因为最后一个画面的缘故，给读者的印象随之改变）

P2~3 的内容与版本 1 的设计相同

从此处开始修改。动作开始。

飞奔时避开多个陷阱……

踩踏＋爆炸画面＋被炸飞

倒在地上睡着的主人公。背景是一片空白。

对开页表现。
倒在无人的校门前＋主人公的惊讶

通过使人物在分格中动起来，充分表现人物性格

两个版本中人物的性格也发生了微妙的变化。在设计稿阶段，人物根据剧情展开而动。如果过度的使人物按照设定动起来，人物就变得像人偶，没有生动感了。
人物设定很重要，但是最一开始不要过度，而是要高度重视作品的流程。秘诀在于按照人物所想让他／她自然而然地动起来。

参考：16 页漫画的结构

以 4 格漫画为基础，构成 16 页的漫画。

4 格中描绘的内容是“飞奔”、“变身”，要以此制作 16 页漫画，颇有点难度。

原来简单的 4 格

1 扉页	
3 起	2
5	4 承
7	6
9	8 转
11	10
13 对开页 展现高潮	12
15	14
	16 结

因此，以“事件的解决”为中心，
· 飞奔的理由
· 变身的理由
· 变身之后怎么样了？
在以上各点的基础上丰富后构成 16 页漫画。

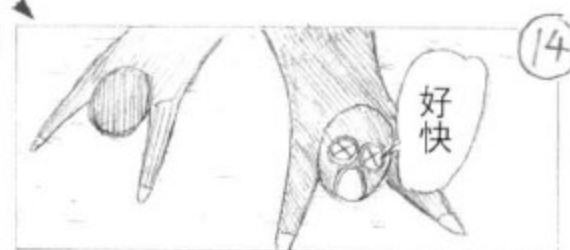
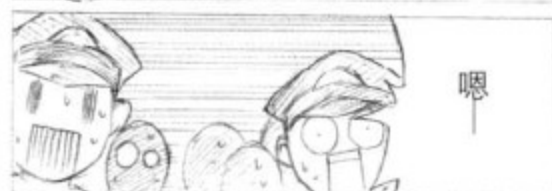
序幕。事件发生了（如果主人公还未出场，就在扉页中放入主人公的大幅图片）。

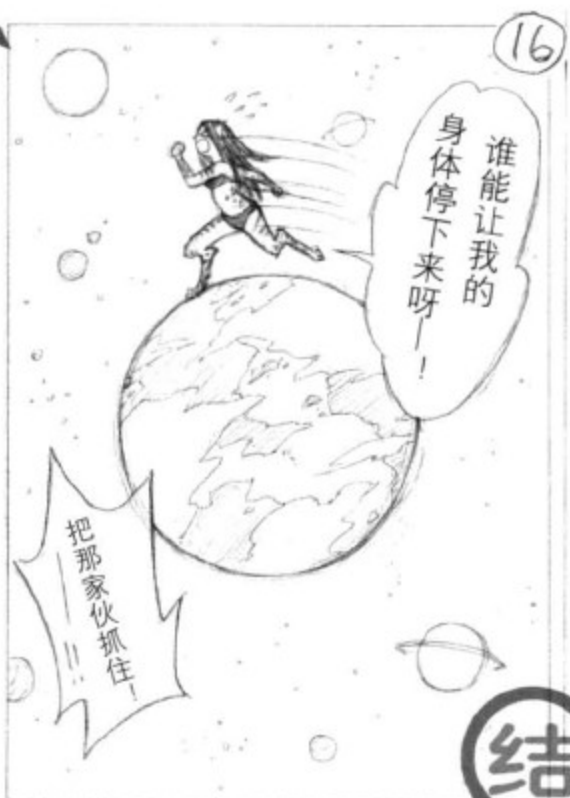
主角登场

展现主人公非同寻常的一面以及与对手的关系。

给主人公心理上的压迫。

变身。这是第一次在人前变身。

高潮。画幅最大的场景（主角的活动画面）。仰视构图突显主角的巨大感，创作具视觉冲击力的画面，吸引读者。

“事件解决”亦即故事的结束。可通过快动作加速结尾。

结

最后一页让人头疼。是画成主人公过于庞大而陷入地球里，还是以主人公从云上探出头来作为结尾画面呢，可以多绘制、修改几次。

※ 作品的展开和最后部分的好坏，作者本人或许很难下定论。别人读过之后并予以肯定才算是真正的成功。

在将 4 格漫画展开为故事的过程中……

· 将 4 格漫画作为“故事梗概”。

· 将 4 格漫画的主题置换成“谁、为了什么、做了些什么”的故事形式。

故事中需要主线。

主线即“谁”“为了什么或为了什么人”“做了什么事情”的展开。主角如果是为了自己而努力，适宜绘制成搞怪的；如果是为了他人而努力，适宜绘制成戏剧性的。

①

お昼のパン買いデスレース

黑子

输给黑子是不可能的。至于这两个人就有点麻烦……

照这个作战计划进行吧

太井

烧饼……

很好！今天一定要比太井早到……

飞松

苔田

进行到此，我们已经利用学习到的漫画技法尝试着绘制了简单的校园漫画。在绘制过程中不单单要重视故事结构，同时还要重视画面布局。

2页 开始

キーンコーン カーンコーン
4点开始……结束了……
ファサ…
啊……一直在等着4点的到来……
グギュルルルルル
今天似乎在一楼小卖店里出售……
卖光了——
吭哧吭哧
我这次也要吃……
敬礼
苔田！
我先走啦！
哈哈哈！今天有校内第一的美味！
卖完为止！快来买全校师生都交口称赞的烧饼呀！
怎么能容你这么做！
喂，黑子，已经累了吗？
啊呀——！但是我不会输的，我也不会输给你太井的！
烧饼 烧饼
哈哈！贫富共享！
特制美味系列！
哇，咋回事哩！

接第6页

6页

接第10页

10页

接第14页

14 页

啪

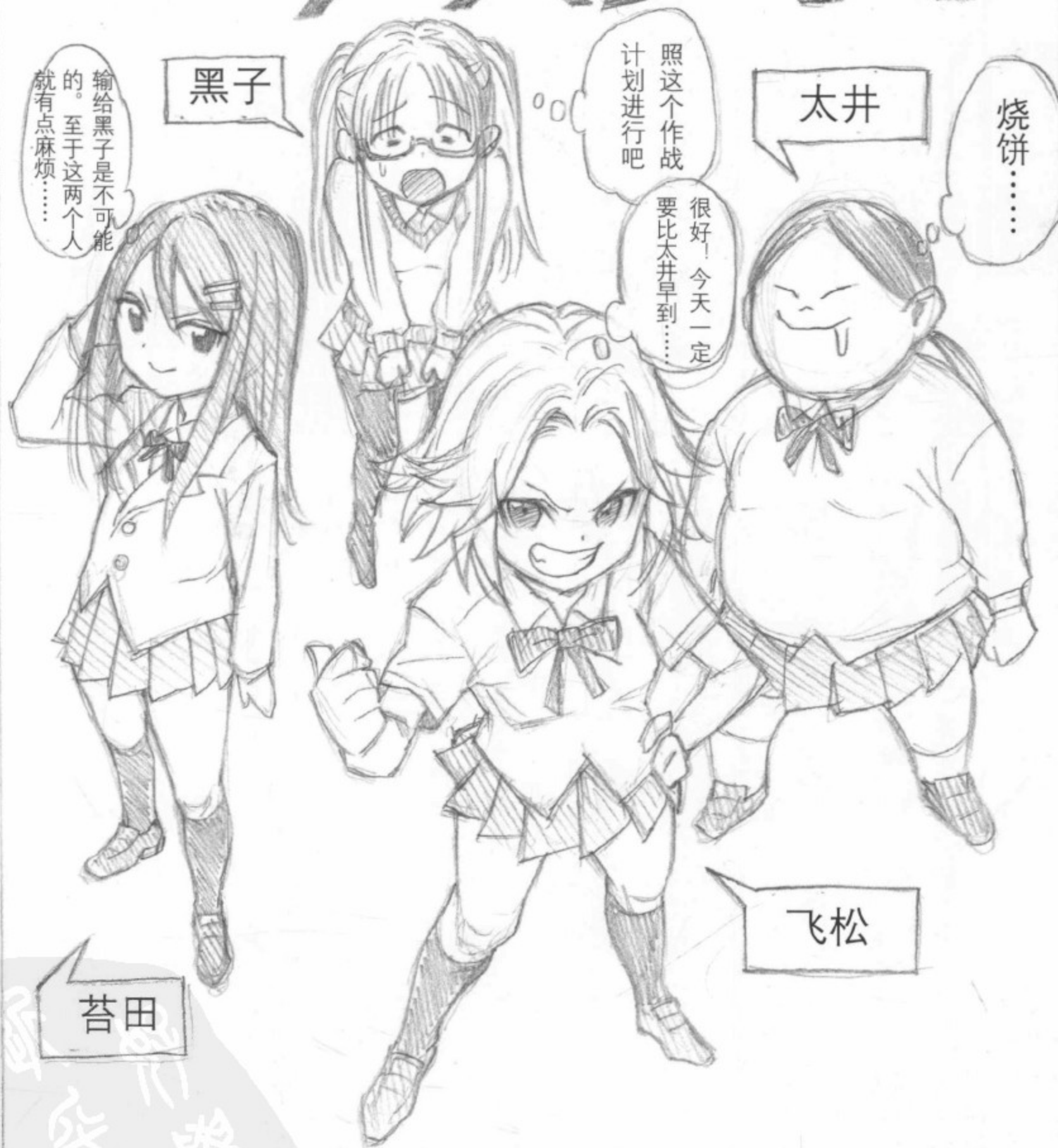
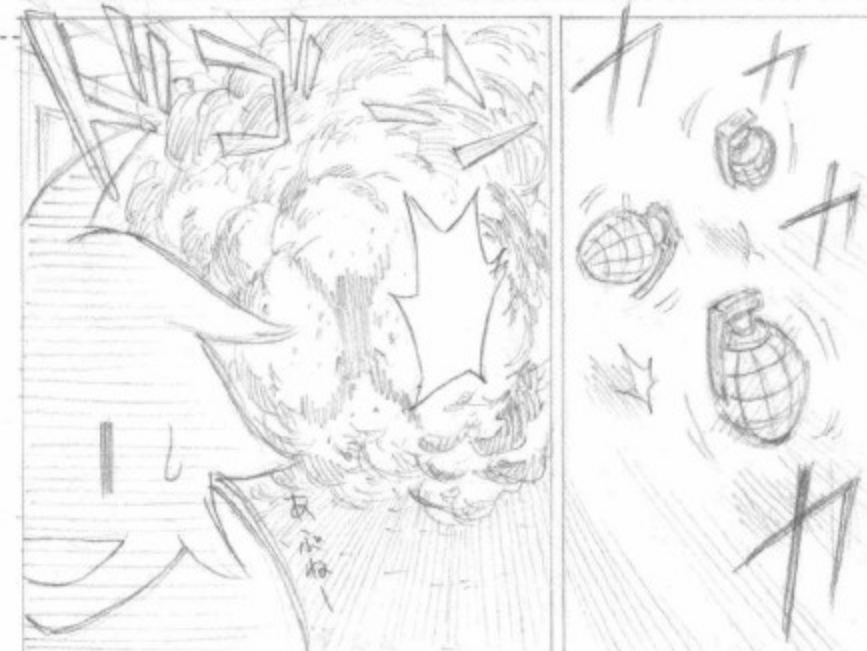
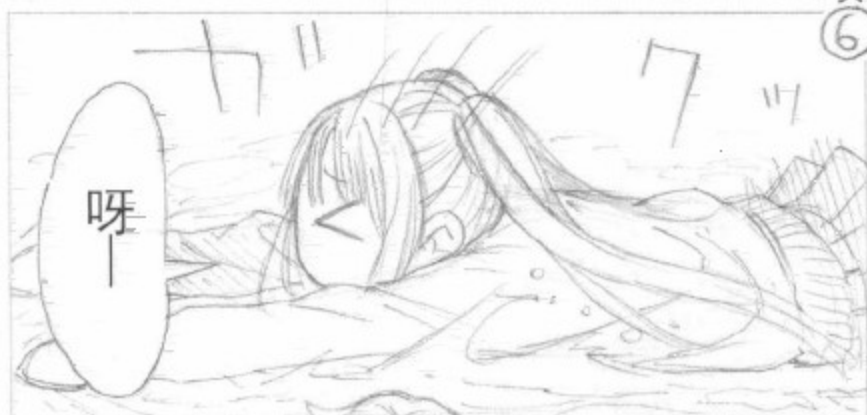
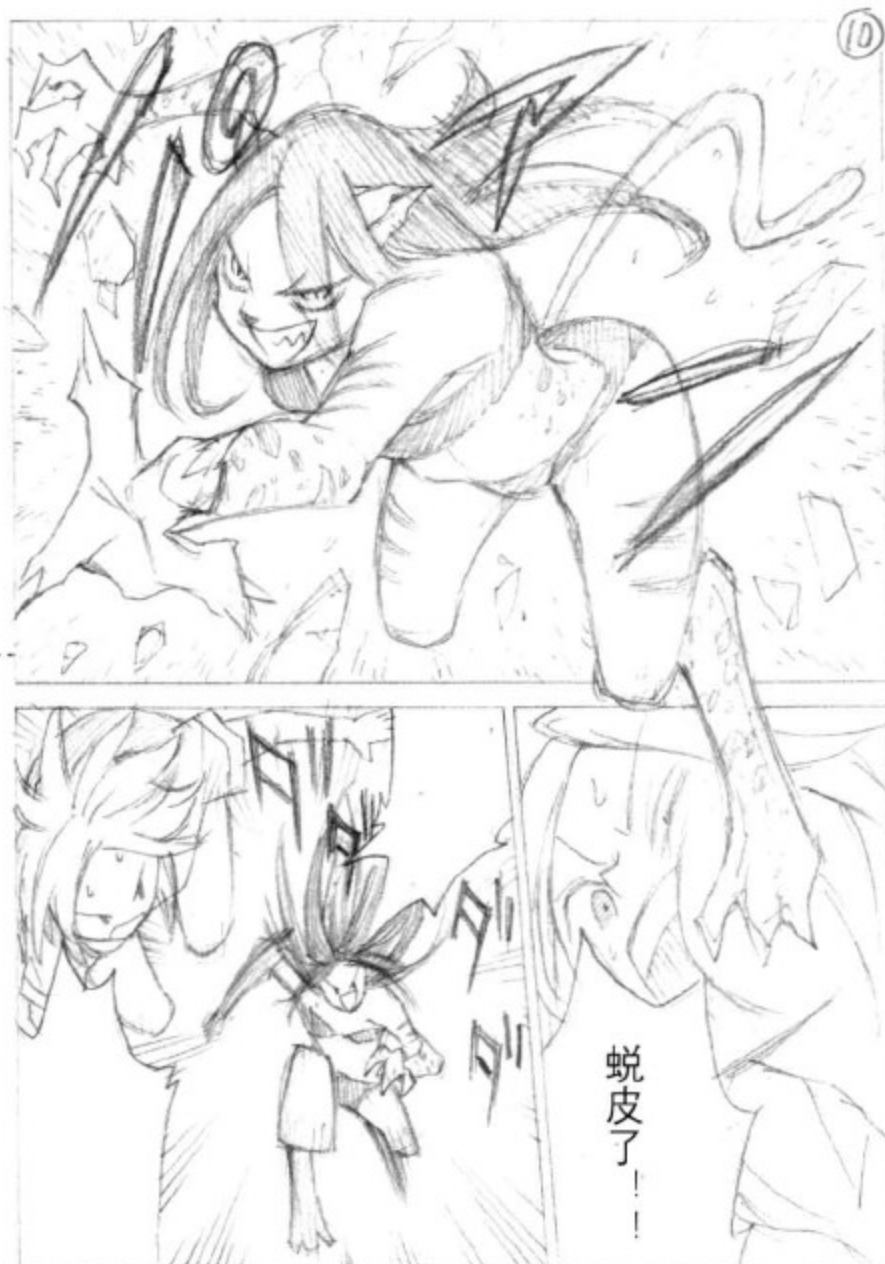
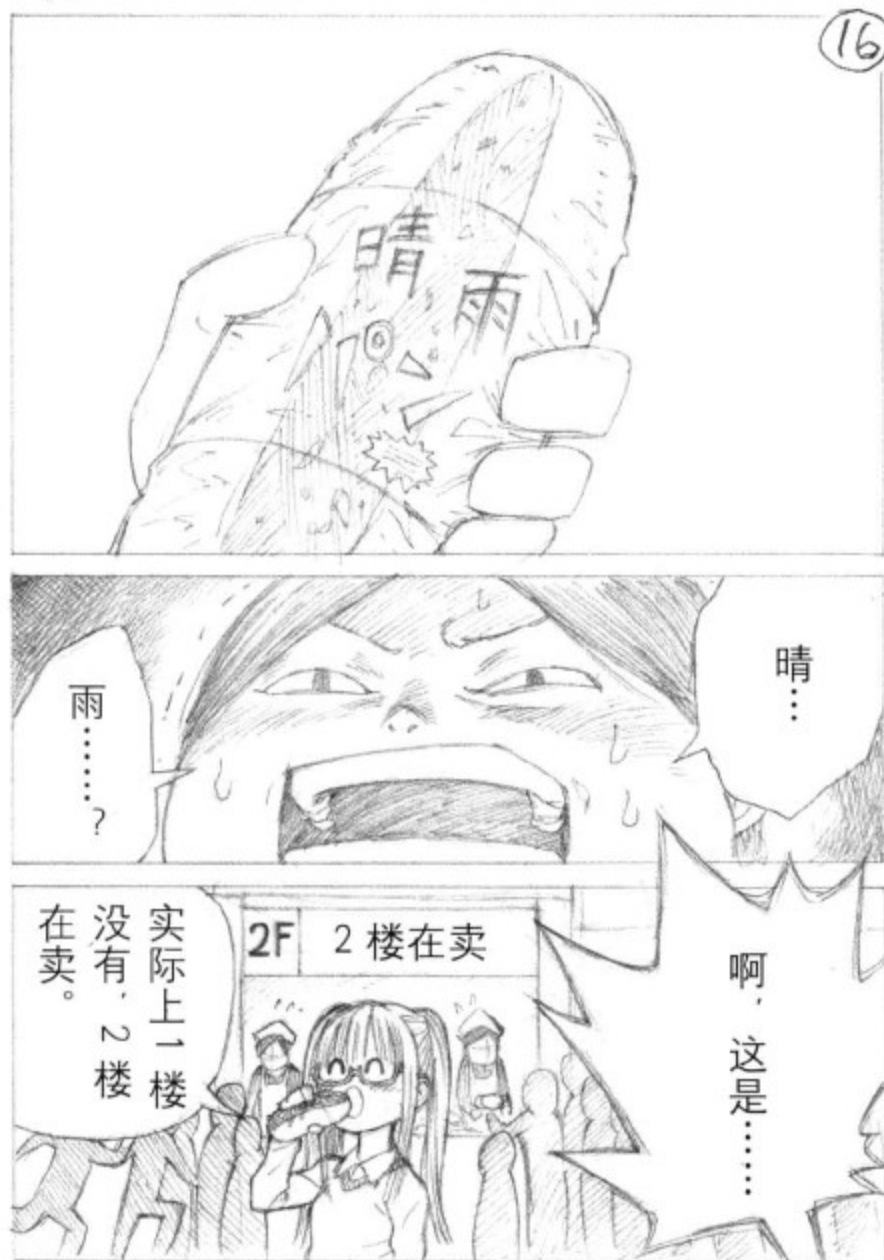
啧—啧—

好……
一楼有近道了……

哦哦哦!

太好了——
还一个人都没来!!

老奶奶,
我整箱买了……

这是……

《午间面包争夺大战》漫画的结构

P2 ~ P4

P5 ~ P9

P10 ~ P14

P15 ~ P16

关于“结”的结构

故事在 16 页结尾，但其实在 15 页场景就发生了突转，可以说从这里开始就是结尾了。但从另一角度看，也可以理解为整个故事的走势持续到第 15 页。因此只有第 16 页才是“结”。

“起承转结”对于故事的大致构成极为重要，但过分拘泥于此则会影响故事的连贯性，令人感到茫然。只要大致上抓住主线（重大情节、转折等），剩下的就靠发挥自己的灵感吧。

16 页 结尾

关于封面的画法

封面在印有作品名称和作者名的第1页上，为了吸引读者的注意而绘制。

有“封面是书籍的灵魂”这样的说法。最初封面页包括了1~2页的“序幕”情节，成为连载之后也有把章节标题直接加入正文内容里作为封面的，因此封面有时也被叫做标题页。

最理想的封面应该能够引发读者对作品内容的联想。一些关键性的场面、人物及其所带的标志性物品等都是比较常用的内容。也可以选择故事发生的舞台背景进行表现。绘制封面是比较重要的工作，要按照绘制高潮情节的标准严格要求自己。

没有背景。这样虽然人物十分引人注目，加上标题和作者名之后，画面显得单调。让人有摸不着头脑的感觉，没有想要阅读的欲望。

漫画的封面同样发挥着介绍故事主人公的作用。因此，在封面中往往不会画主人公的侧面。但是，像这种以大幅背景为主的封面则具有相当强烈的个性色彩，具有很强的视觉冲击力，可以起到很好的宣传作用。

✕ 只有人物的特写。即使封面上的"人物很有吸引力"，初次看到的读者也只会想到"这是谁呀？"不会过多关心。

在绘制时注意标题和作者名的位置和空格！

○ 人物特写与图面的组合。如果是这种感觉的话，读者就会有阅读下去的欲望。

● 标题的命名・考虑方向

有人一开始就定好了标题，也有人到最后都还不知道该用什么标题。标题命名的基本要求是容易理解、容易记住，此外，也常会要求标题"具有冲击力"。

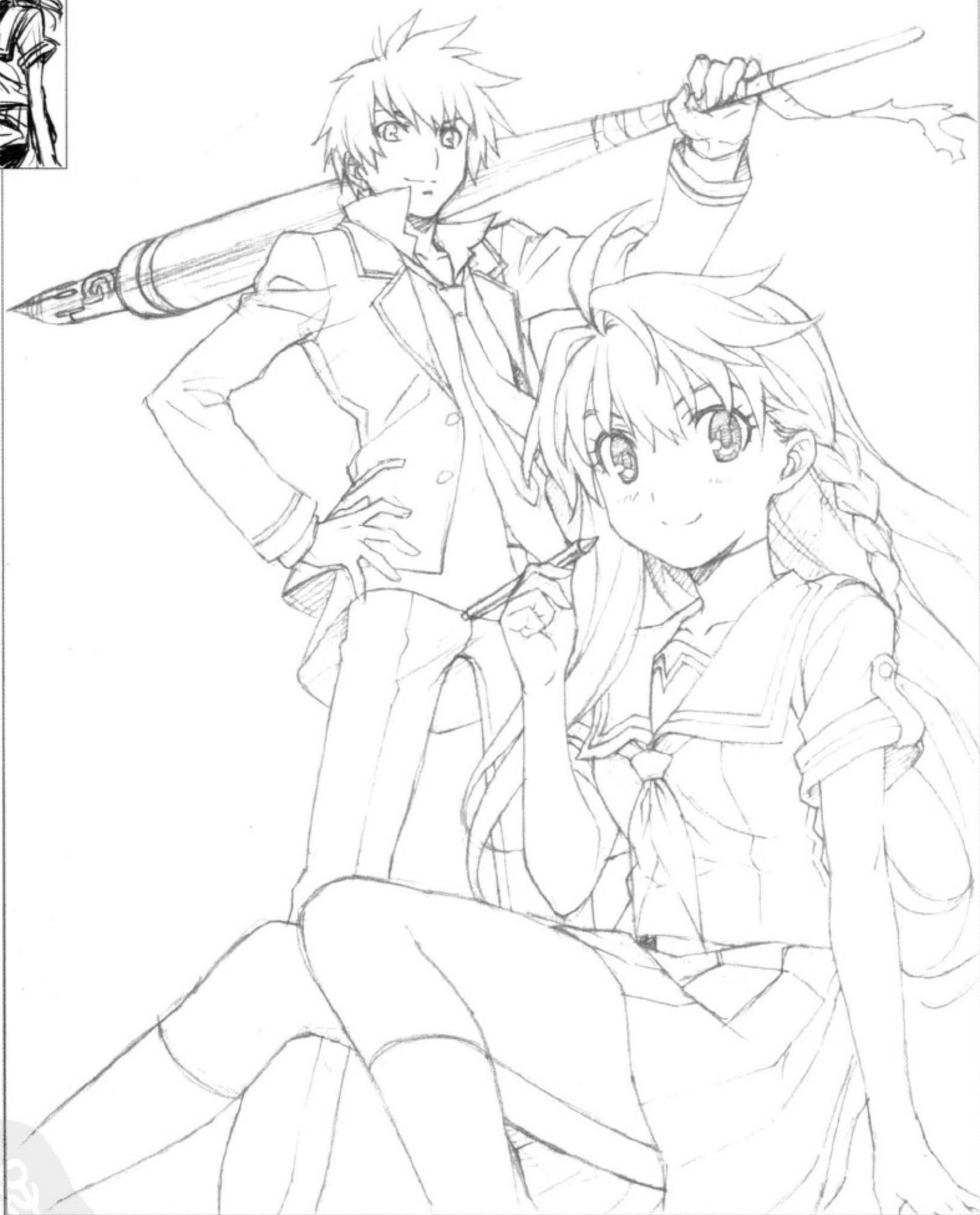
下面是拟定标题的具体考虑方向：

1. 如果作品是关于特殊世界的，就以世界的名称作为标题
2. 以人物的姓名或其具有的能力作为标题
3. 以人物的个性化外观或服装作为标题
4. 以作品主题作为标题
5. 参考歌曲的标题或歌词
6. 参考有名的电视剧、电影、小说的标题等等

"封面"从字面意义上指的就是位于书籍最外侧的那张纸。在术语中也称为"封皮(封1)"，在漫画原稿中，将其称为"扉"、"扉页"、"标题页"也是完全可以的。

● 书籍封面的例子

在漫画原稿中，第一页称为封面。一方面，单行本和书籍还有书皮。书皮上也有标题，再加上含有标题的原稿的"封面"。因此，在书籍和单行本中，最开始的封面书皮通常称为"封 1"，封底（通常含有定价、书号）称为"封 4"。

封面草图

封面原画

封 1 上绘制的图画称为"封面原画"。在绘制封面原画前，与客户（作者、出版社，等等）进行详细商谈非常重要（书籍的内容、读者对象、希望封面是什么样子的）。在此基础之上，就是有关封面图画的绘制了。有时只需要提供一次草图就可以了，有时反反复复几次都被否决，总是不能满足客户的要求。并且，在封 1 和封 4 中要加入漫画的标题和作者名。因此，漫画封面的设计常常需要借助于专业设计师的力量（也被称为封面设计）。Logo（标题标志）的设计，以及 Logo 的位置安排主要是由设计师来负责的。有时候，Logo 还需要重新设计。在同人杂志和个人杂志中，一个人完成标题标志、版式、封面设计等所有工作的情况也很常见，不过在商业杂志（商业书籍）中，不同的工作是由不同的人分别完成的。

尝试绘制漫画原稿

创作作品的基本常识

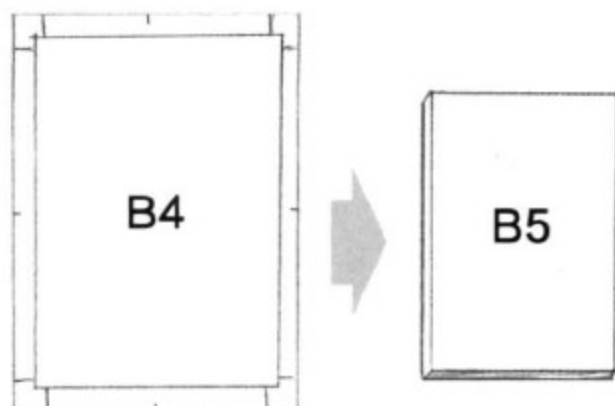
步骤 1 关于纸张

有很多种“固定尺寸”的纸张。
漫画和大多数杂志常采用 B5 尺寸。

● 漫画是逐页描绘的

杂志和单行本的样子

原稿的样子

缩小后的原稿

绘制原稿的尺寸

漫画、杂志、期刊杂志的尺寸：B5

※ 阅读时是 B5 大小。但是绘制时是在 B4 的原稿纸上绘制的。在出版时，以 86% 的比例缩小。

书本的代表尺寸

漫画杂志

漫画单行本

收藏版等也有 A5 尺寸的。

日本教科书是 A5 尺寸的……

B5

B6

A5

漫画原稿纸的尺寸

漫画原稿纸也有两种尺寸。

A4

B4

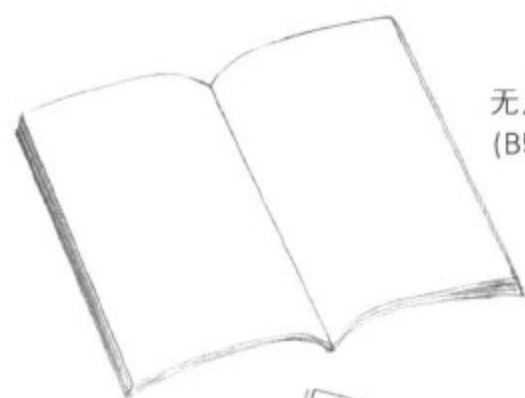
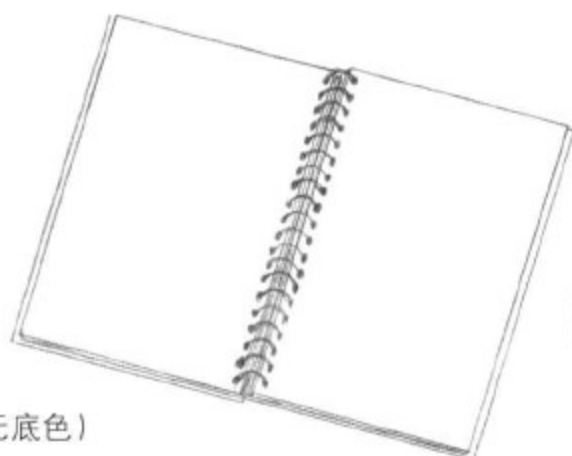
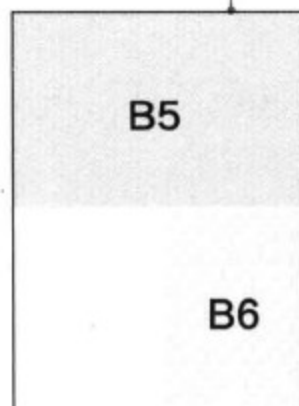
A4 大小的原稿纸。大多为同人杂志采用。有时网页漫画的原稿也用这个规格。

B4 大小的原稿纸。传统上，职业漫画家和投稿原稿都是用这个尺寸。

参考 关于尺寸的判断

B4 大小

B5

B6

B4 大小的一半是 B5。B5 的一半是 B6（A4、A5、A6 也是如此）。

不使用普通的笔记本和复印纸的理由

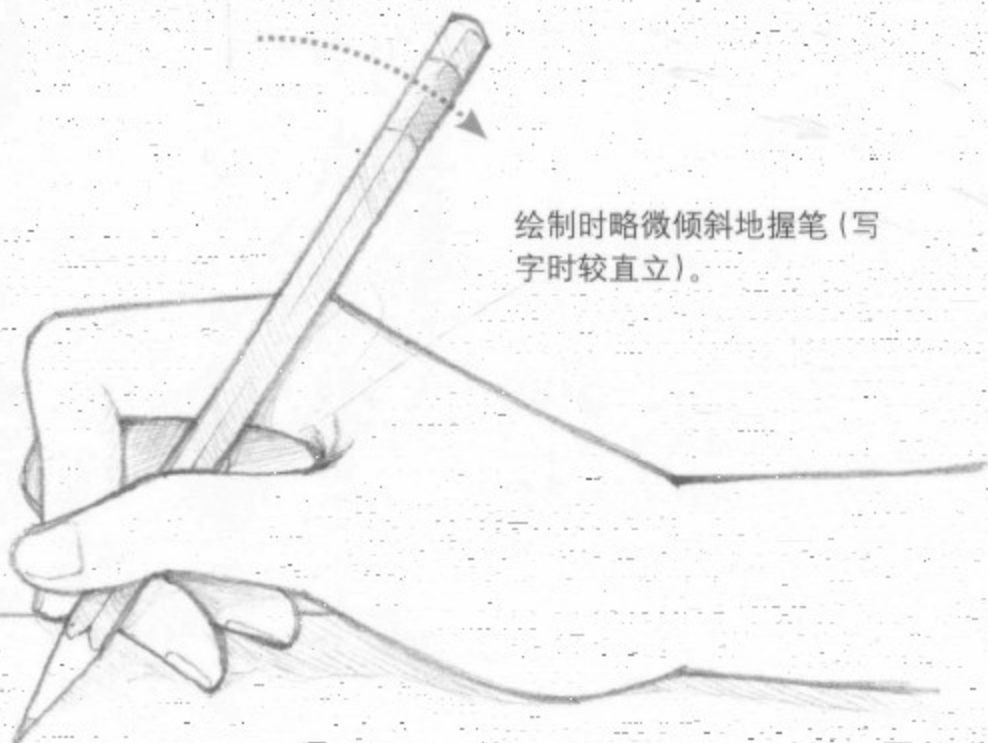
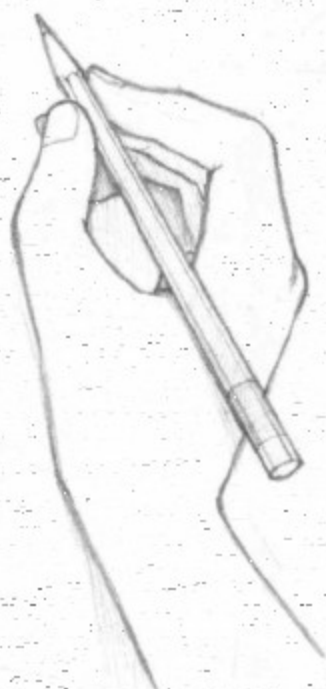
如果是普通的笔记本或复印纸……

有略薄和略厚两种类型。略厚的纸张更耐用。

创作作品的基本常识

步骤 2　关于铅笔

用铅笔和自动铅笔这些日常生活中常见的文具同样可以画漫画。但是与平时写字时不同，画漫画时握笔的角度要有一定的变化。从轻松地自由涂鸦开始渐渐找到用铅笔画画的感觉。

● 握笔方法
与写字时不同！

● 绘画的姿势：
用一只手按住纸张

在纸上绘画时采取正坐的姿势。在画画的过程中，常常会出现画纸渐渐倾斜的情况。

实际绘画时的握笔姿势因人而异。用这个姿势，人与纸张保持了一定距离，可以一边审视画面的全貌，一边绘画。用胶带将画纸等固定在桌子上，使纸张不移动。

←纸没有固定住，笔滑开了的情形

● 叠上白纸：
以免弄脏原稿

手上不仅有汗，还有油脂。原稿上沾上油脂之后，不仅会弄脏画面，铅笔和蘸水笔画出的线条也会变差，因此要特别注意。

用铅笔开始绘制

绘制。不光是即兴绘画，还需绘制出结构图、轮廓图和草图。

加上效果线的草稿（对人物进行勾线后的原稿）

弹出式橡皮擦。能方便地擦去细小的线条。

漫画原稿的草图。不仅要简单地绘制出人物、效果线、效果字，还能简单地绘制出阴影和色彩效果。

清线稿。如果能控制线条的粗细，就能够实现与勾线同样的效果。大都是利用拷贝台描出底稿。动画的原画是采用这一手法，在漫画和插画中也采用这一手法。

步骤 3 用蘸水笔和针笔绘制

很多情况下在漫画中使用蘸水笔，不过也使用针笔。与铅笔不同，纯净的黑色和对比强烈的墨迹会给人“专业原稿”的感觉。

草图。用设计人物原型的感觉绘制人物的半身像。对草图的线条进行修整之后，完成草图的绘制。

如果用铅笔清晰地描绘头发、水手服的领子等细微之处，勾线时就更容易下笔了。

用于画出均匀的线条。

用于画出粗细不均的线条。

用针笔完成

用针笔勾线完成。这种画稿常常用来充当动画的原稿，所有线条的粗细基本一致。适合于动画式风格的画面（通过贴网增加特效，可用电脑进行上色）。

用蘸水笔完成

用蘸水笔完成。使用蘸水笔最大限度地表现出粗线条、细线条等的“线条反差”。
如果使用排线和涂黑，即使不上色也能绘制出立体感强的画作。

步骤4 尝试用笔和网点纸完成

漫画经勾线、上色、贴网后完成。在黑白插画中也使用这一手法。

①

基本主题是女高中生。在这个基础上，产生了“平时也爱戴着耳机”的印象。

最初的即兴绘制。一边即兴涂鸦，一边提炼人物形象。是怎样的一个女孩子？兴趣是什么？经过这样的分析，最终确定人物的特征。

人物展示。通过人物的特写，使人物与读者形成互动。但是，这里的特写并不是单纯的“特写”。必须要反映出人物的一些特征。

在思考这个问题的过程中，将自己想到的人物的招牌动作，构图方式（人物在分格框中的位置安排）等画到草图上（也被称为打底稿）。

所谓的“人物展示”就是让“出场人物与读者打招呼”，将“人物介绍给读者”。按照绘制普通场景时的标准绘制即可。

② **结构图**

③ **草图**

④ **勾线·涂黑（添加阴影）** 用蘸水笔进行勾线，用毛笔进行涂黑。虽说是勾线，也可以使用针笔和毛笔。绘制中可尝试使用各种各样的工具。

参考：草图的全貌。只是一个休闲放松的姿势，必须把握住面部的角度，颈部、肩膀和肘部的连接关系。实际上，草图截取的是人物的"半身像"。注意完成分格框外面的部分，一直绘制到桌面。

⑤ **完成** 粘贴网纸后完成。贴网使得人物的耳机、服装具有了质感，添加阴影，使人物具有立体感。

漫画原稿和漫画原稿纸

在杂志中看到的漫画是“商品”。在出版社和印刷厂里，要经过多道工序。因此，对于绘画用纸和绘制方法，存在着一些即定规则，并非是随便在自己喜欢的纸张上画出自己喜欢的内容就行了。因此，在正式绘制漫画之前应学习基本的绘制规则。

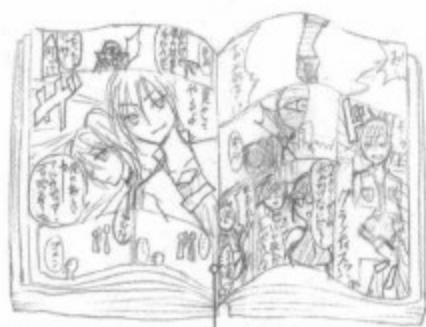
B4 大小的漫画原稿纸

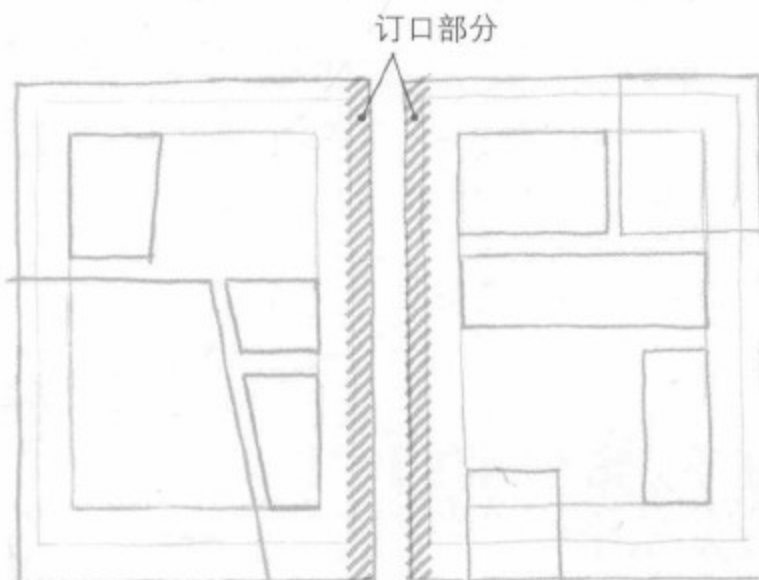
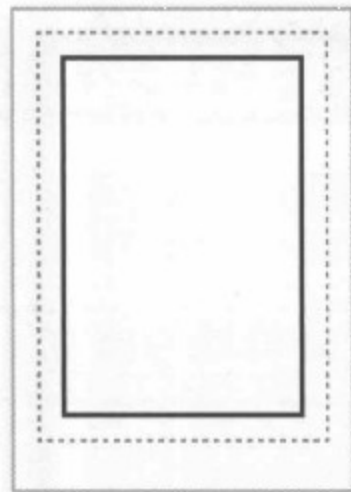
杂志的漫画画在 B4 大小的漫画原稿纸上。

● 原稿纸的框线与出血

※ 完成后的漫画原稿。完成后的书稿交付给出版社或印刷厂称为“交稿”。交稿时的书稿称为“完成原稿”，又称为“完成稿”。

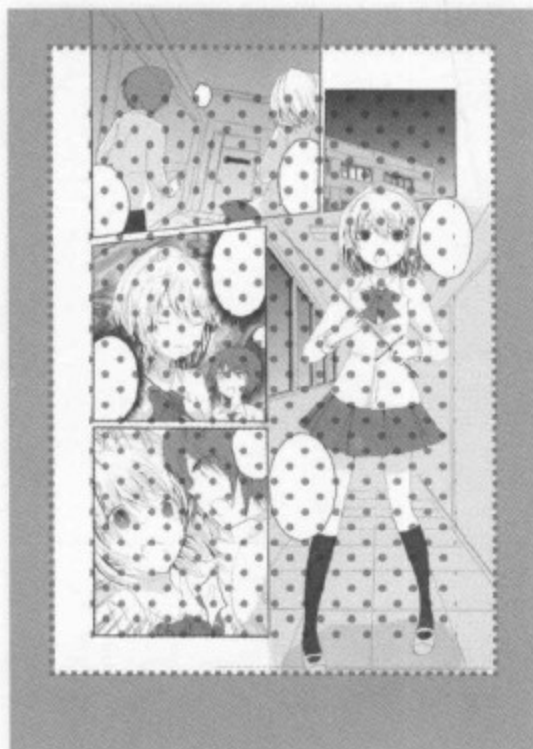
在原稿纸上的绘制方法（绘制规则）

● 绘制对开页的原稿

左页　右页

订口部分。通常不绘制到订口部分。

左页（奇数页）　右页（偶数页）

同人杂志大多是在 A4 大小的原稿纸上绘制。为了与同人杂志区别开，B4 大小的原稿称为“投稿尺寸”。内框和裁切框的处理方法与 B4 原稿相同。

◆ 不绘制到订口部分。

◆ 左页（奇数页）的订口在原稿纸的右侧，右页（偶数页）的订口在原稿纸的左侧。

在绘制草图的阶段，在绘制时要注意内框和外框。

完成原稿

内框：实际被印刷的部分。

印刷成书阶段裁切掉的部分。

杂志发行时要考虑到订口和裁切部分后进行绘制。

参考

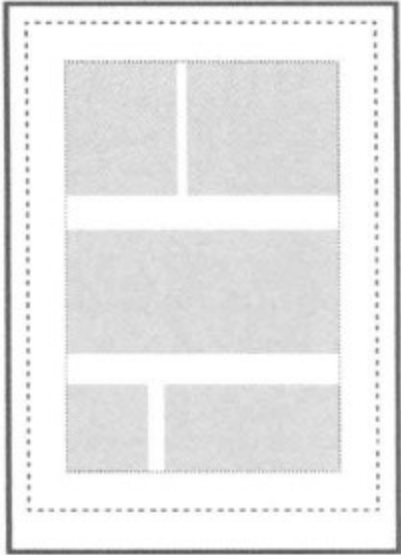
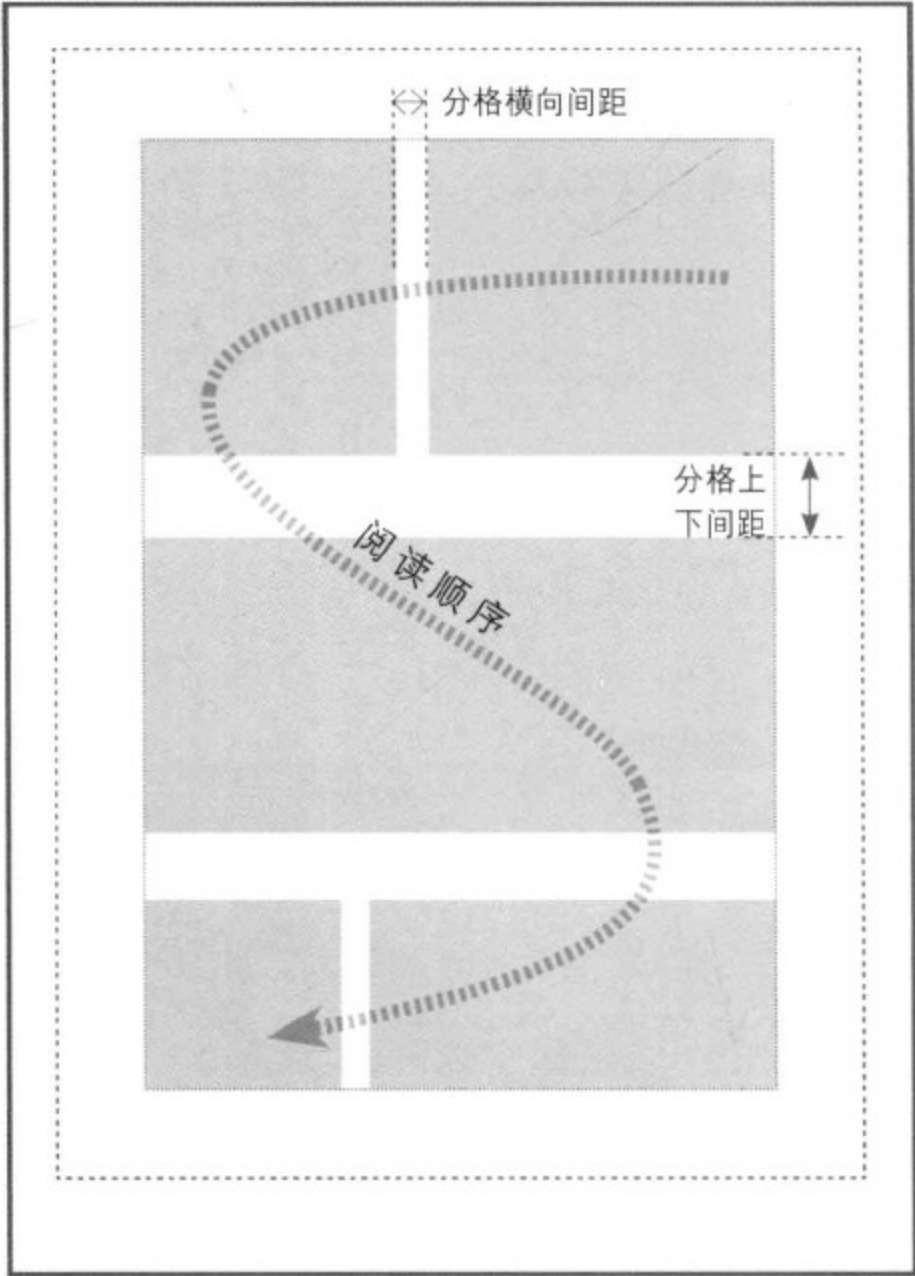
印刷时，像这样裁切原稿。

尝试绘制原稿

参考实际的漫画原稿的制作技巧，如分格、底稿、勾线等。

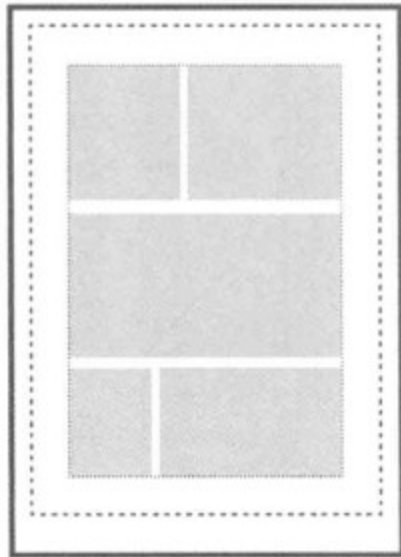
1. 分格

由于漫画读者对象有“面向青少年”和“面向成人”等的区分，分格线的粗细、格间间隔的大小都会有所不同。对开页原稿中绘制分格时的规则是通用的。

分格线与格宽

少年漫画类型

分格横向间距：3 ~ 5mm
分格上下间距：8 ~ 12mm
分格线的粗细：0.8mm

分格线的粗细：略粗（1.5mm）

文字大小：略大，约为34 ~ 26磅，9mmx9mm

青年漫画类型

分格横向间距：2 ~ 3mm
分格上下间距：5 ~ 8mm
分格线的粗细：0.5mm

分格线的粗细：略细（1mm）

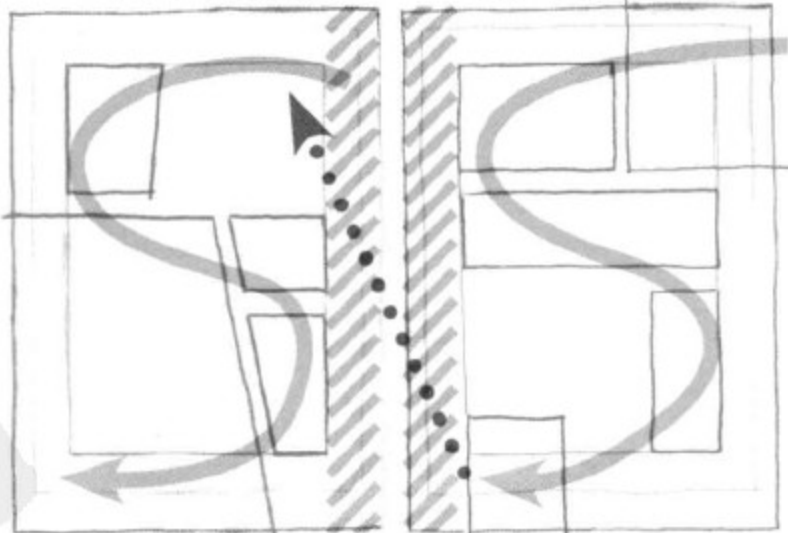
文字大小：略小，约为24磅，6mm x 6mm

重要　原则上1页中放5 ~ 6格

注意分格的流向

● **对开页状态下看到的原稿**

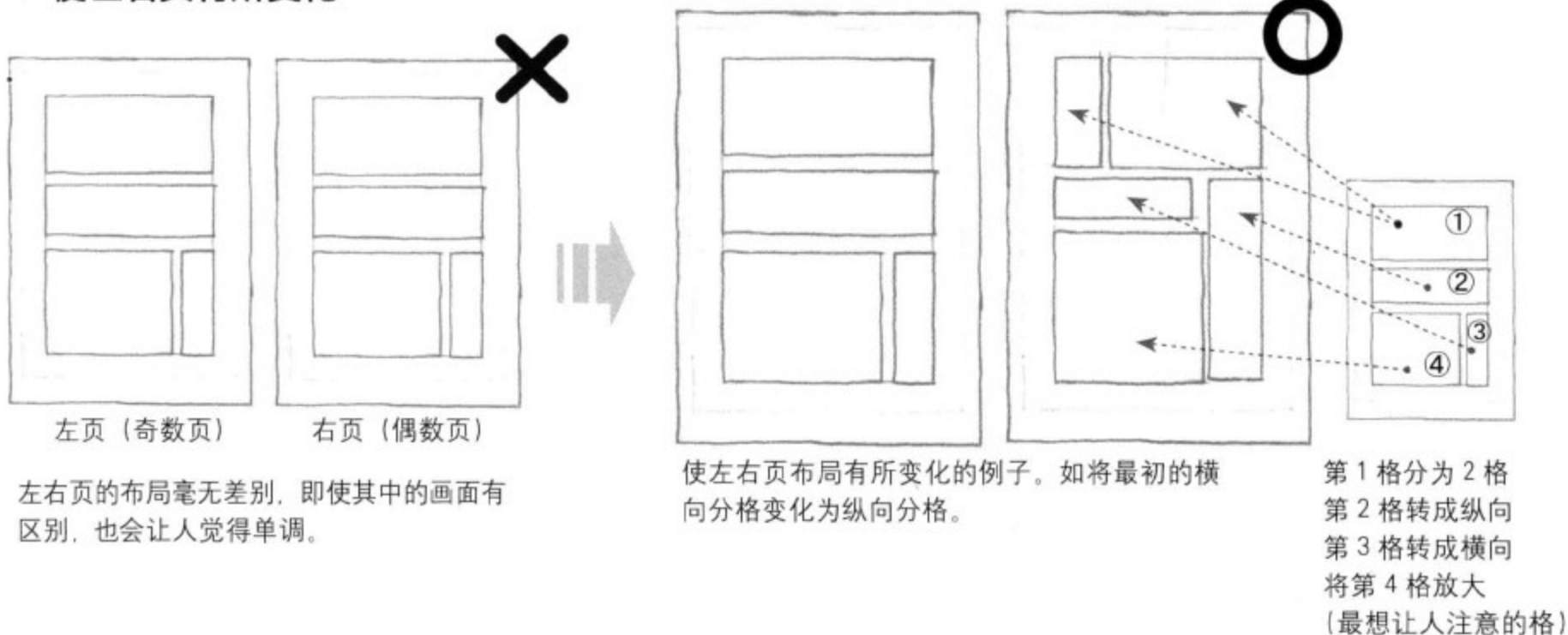
左页　右页

人们在翻开杂志或者单行本时，一般是从右页的右上角开始阅读。作画时，不仅要考虑到读者的这种阅读顺序，还要考虑到读者在翻开页面时的整体感觉。

进行页面制作时，要按照读者从右上角到左下角的阅读顺序。为此，从确定主题到完成，有必要时常把原稿拼成对开页确认效果，然后继续进行绘制工作。

● 使左右页有所变化

左右页的布局毫无差别，即使其中的画面有区别，也会让人觉得单调。

使左右页布局有所变化的例子。如将最初的横向分格变化为纵向分格。

第 1 格分为 2 格
第 2 格转成纵向
第 3 格转成横向
将第 4 格放大
（最想让人注意的格）

● 绘制到原稿纸的什么地方才好？关于出血

出血：用于想让分格（画面）更突出或用于场面转换。用得过多的话会使画面不完整，有的杂志不喜欢采用这种风格。

对于左右页都使用出血的情形

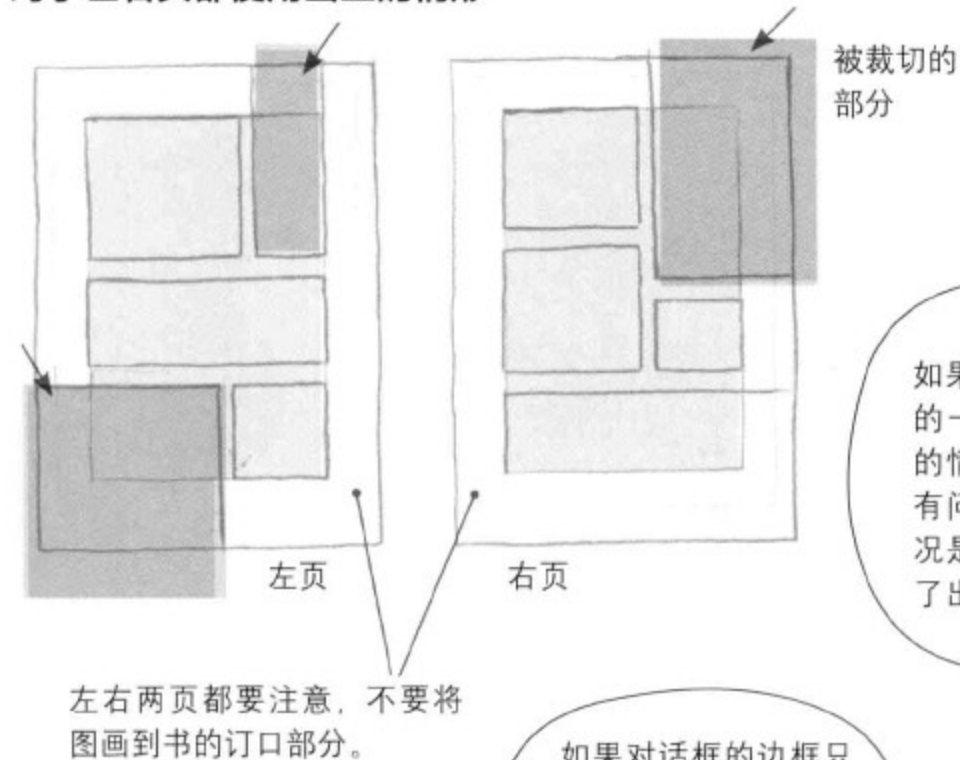
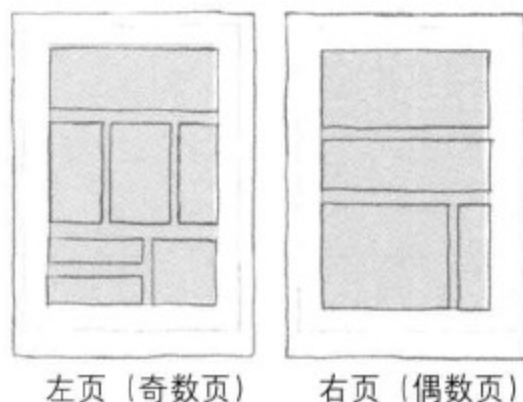
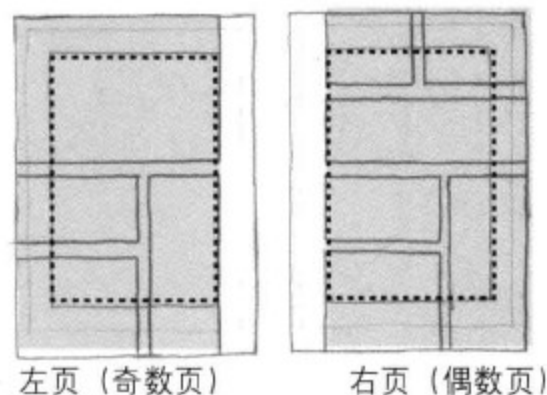
左右两页都要注意，不要将图画到书的订口部分。

对左右页都不进行出血的情形

如果能接受"画面的一部分被切掉"的情况，出血就没有问题。最坏的情况是，将台词放到了出血部分。

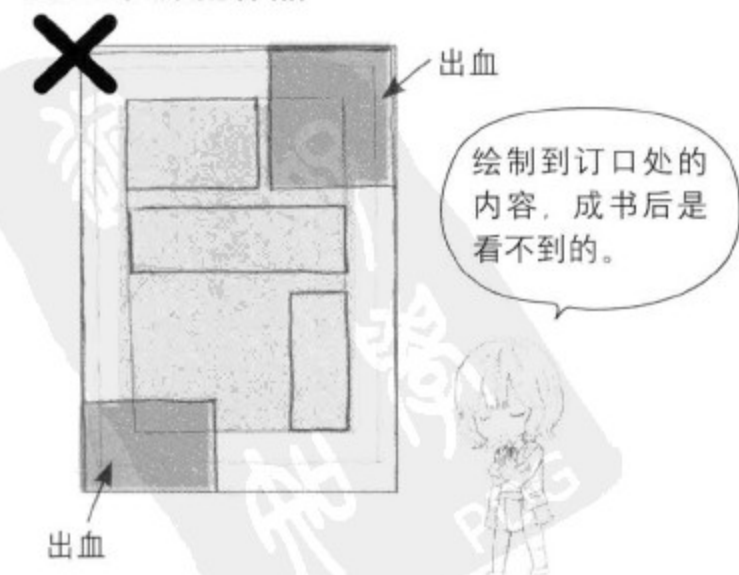
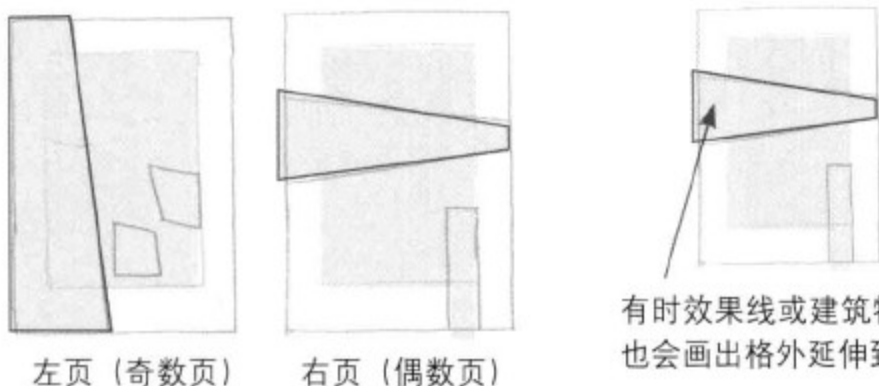
如果对话框的边框只是超出了一点点，这是没问题的。但是，一定要把台词放在内框中。

全部出血的情形

左页（奇数页）　右页（偶数页）

理论上失败的作品

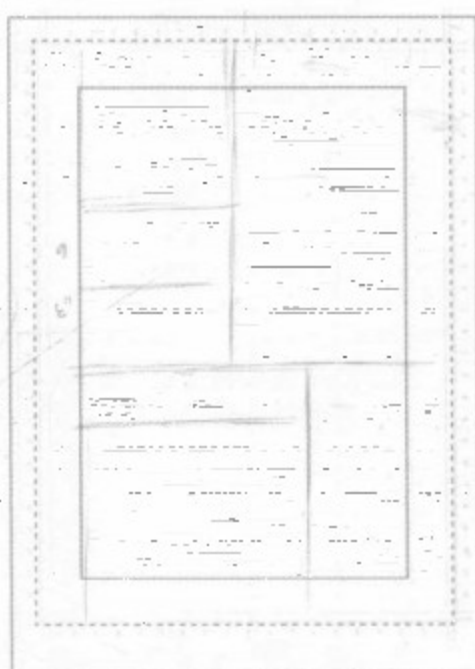
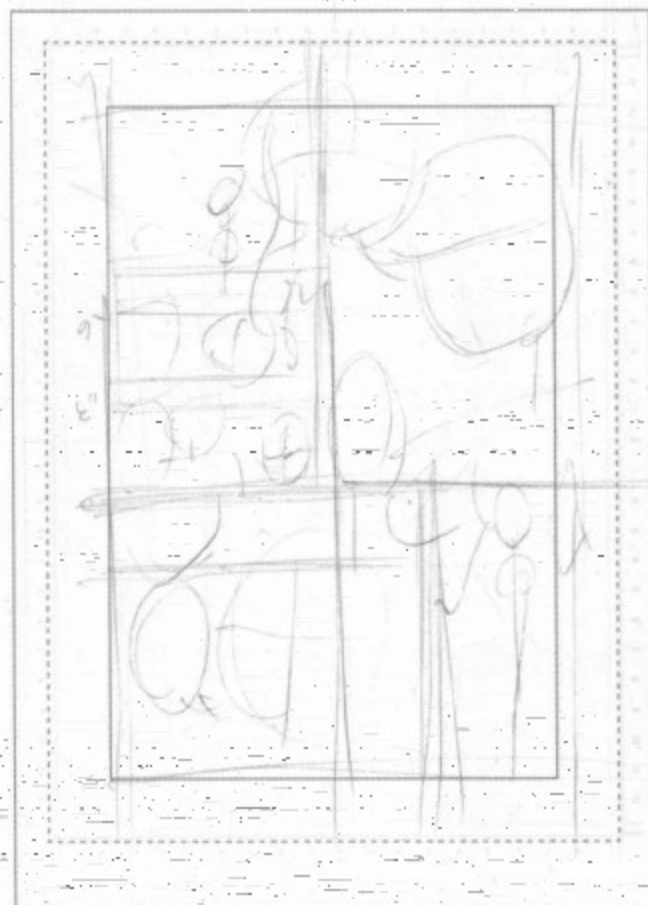
例外：少女风格漫画分格变形的情形

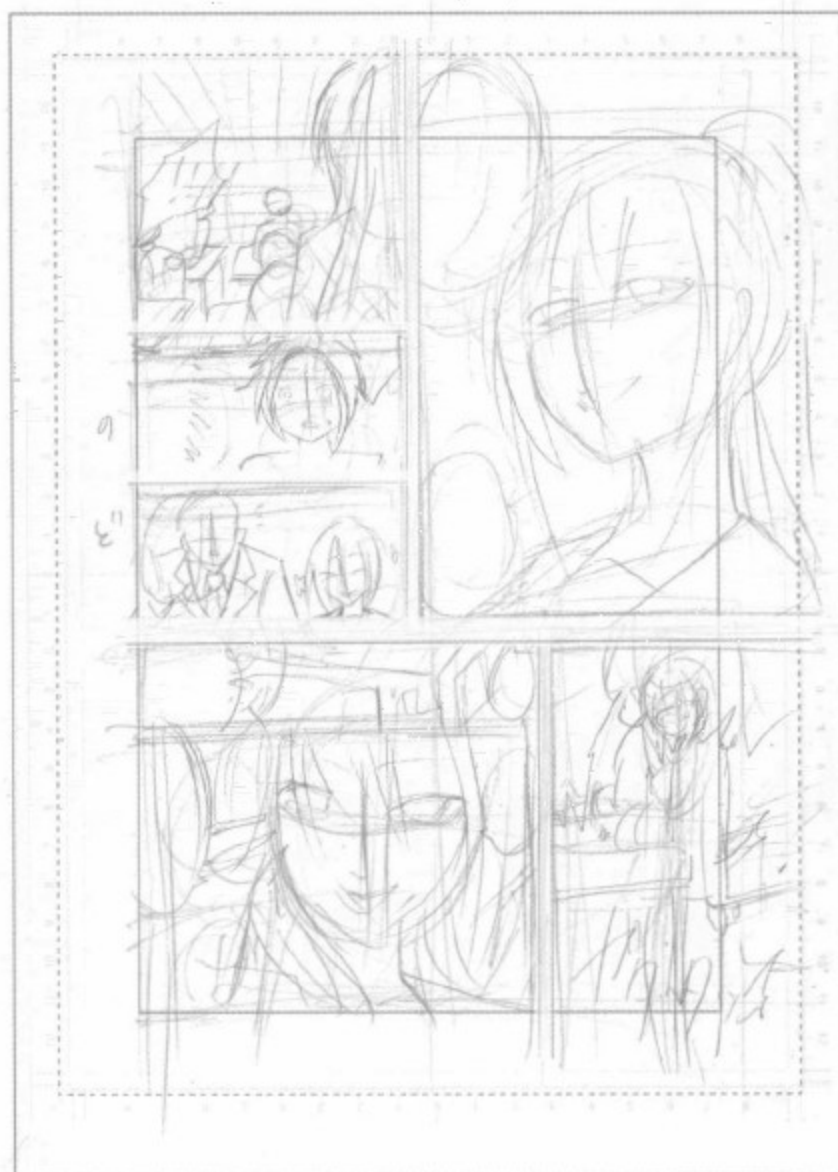
左页（奇数页）　右页（偶数页）

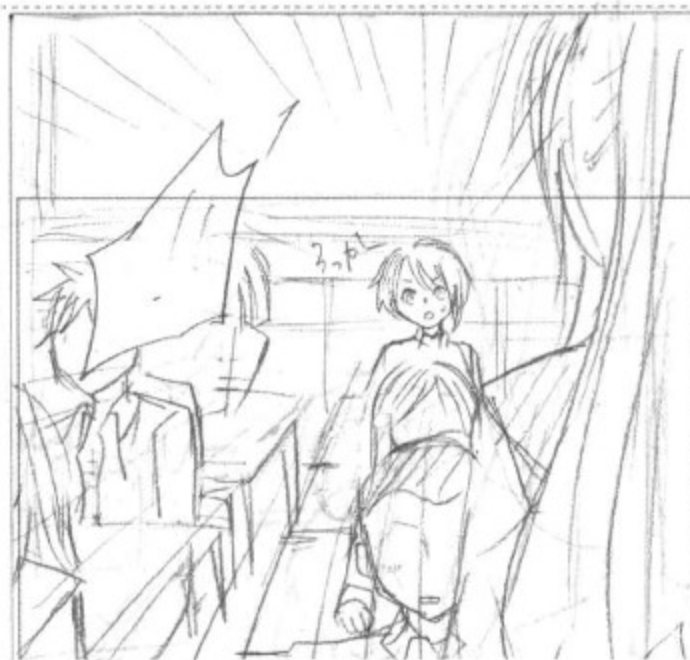
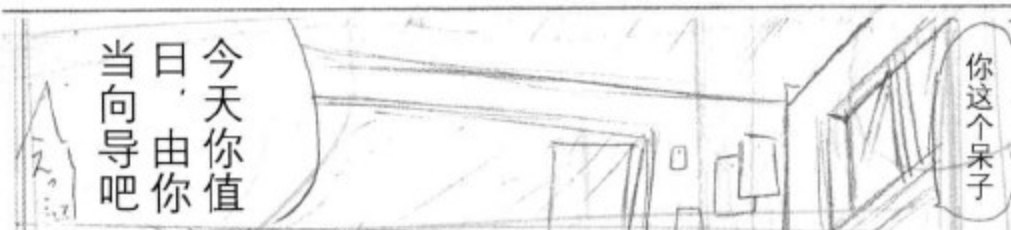
有时效果线或建筑物的屋檐等也会画出格外延伸到订口处。

2. 底稿

一边对照分镜稿，一边对漫画原稿进行分格。将分镜稿放大到正式画稿的尺寸，对其进行复制后，通过透写的方式画出漫画的底稿。

将草图画在原稿纸上

1. 完成的草图。

2. 在原稿纸上用细线大致分格。空白的原稿纸顿时有了框架结构。首先从"分格框"开始。

3. 定出人物和对话框的轮廓。在此阶段对之前草稿上的分格布局进行调整，边调整边作画。

4. 绘制分格的草图。
也有人在步骤 2 时即用尺规确定了框线和构图。此外，也有人在步骤 3 绘制人物轮廓之前，就加入了对话框。

5. 用直尺画出分格框线，逐一添加对话框和人物。同时加入背景和一些小物体的轮廓。

6. 完成底稿。在原稿纸上绘制时，人物的大小和位置稍有偏离也没有关系，但是最好还是严格按照草图绘制。

绘制对话框

● 什么是对话框？

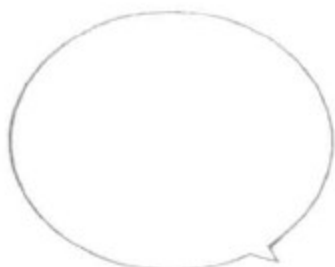
● 箭头的朝向 对话框的箭头应该朝哪儿？

即使在人物横向位置上有对话框，由于箭头朝向与人物相反，看起来也不像是人物说出的台词。

要点

在绘制时，使对话框的箭头指向说话者的如下部位之一：1. 面部 2. 嘴巴 3. 胸部 4. 人物整体

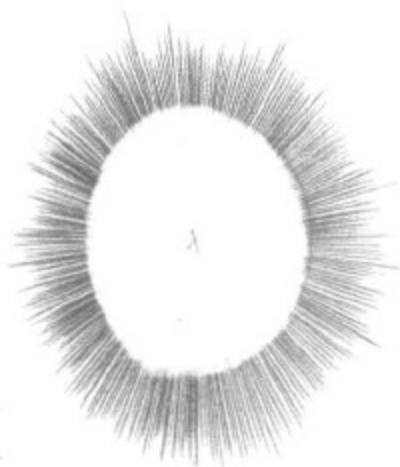
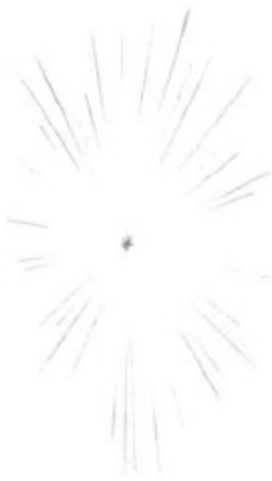
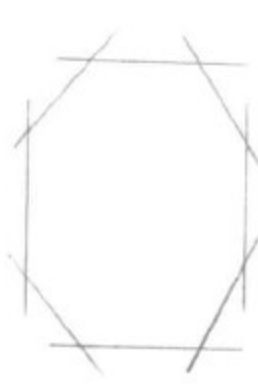
● 典型的对话框 根据人物情绪和声音的大小，改变形状和大小。

普通 −1
（长）圆形

普通 −2
（扁）圆形

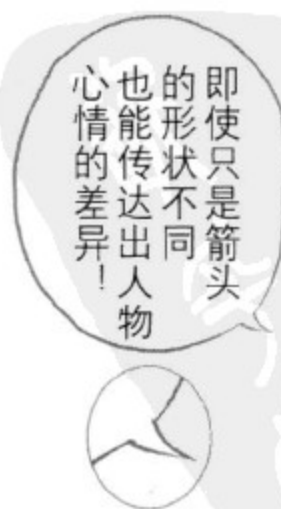
云朵 −1
明快感

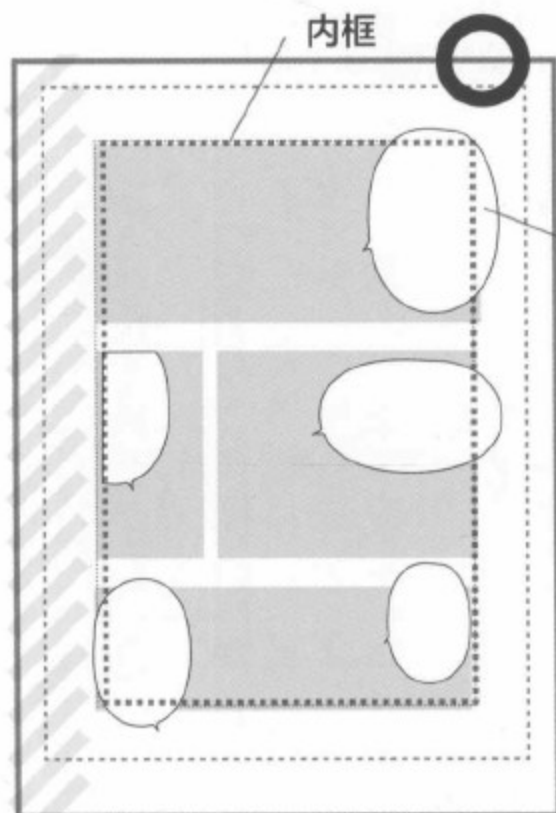
云朵 −2
不安，没有依靠的感觉

云朵 −3
活跃

尖角
大声、大叫

海胆 −1

海胆 −2

解说、广播、电话等

在方框中加入闪电形状也可以。

典型的箭头形状

● 确定对话框的位置

绘制时务必使台词保持在内框中。

对话框的边框，如果只超出稿纸内框一点点，是可以的。

对话框中的台词超出内框。台词会被裁切掉而让人没法看到。

对话框和台词接近订口。成书时，几乎全都读不到了。

※ 范例展示的是漫画右页的情况。左页的情况也类似。

对话框与文字大小

对话框的大小由文字大小和数量决定。对于文字大小，少儿漫画最大，青年漫画略小，因作品不同而不同。此外，在同一作品中，也常有由于声音大小的不同而采用不同大小的文字的情况。

实际大小

原稿尺寸为 B4 时，像上图这样写出文字，然后绘制。
有时也写入读音，因此要留出充足的行间距。

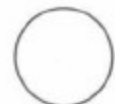
印刷后，画面和文字都变小了。

杂志发行时

B5（杂志尺寸）：
缩小至 86%

更进一步地成为单行本后……

单行本（B6 大小）：
缩小至 68%

大略的文字大小

9mmx9mm

34 磅

使文字和对话框都有富余

大声的、重要的台词，可采用上图所示的文字大小

台词的文字小，对话框与文字贴得很紧……这样的话，令人难以阅读。

3. 勾线

对底稿的线条进行修正的过程，被称为勾线。勾线的重点是沿着底稿上的笔迹描绘线条，但是又不仅于此。只有经过勾线处理，底稿才能焕发出新的光彩。

勾线的工具

● **蘸水笔** 蘸水笔是由笔尖和笔杆两个独立的部分组合而成的。

笔尖

G 笔尖

用熟练后既能画出很粗的线条，也能画出极细的线条。

镝笔尖

能画出反差大的线条。

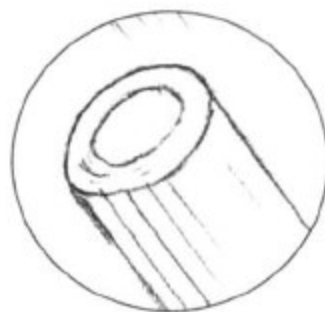
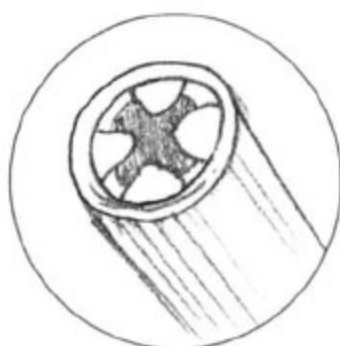
学生笔尖

能画出硬朗的、极细的线条。

笔杆

通常类型

除了圆笔之外，能与其他所有笔尖搭配。

双头类型

笔杆前端部分。笔尖插在它上边。

圆笔尖

圆笔尖比其他笔小，有专用的笔杆。用力握笔的人用圆笔画出的线条也较粗，但其通常都用于描绘背景中的细节和极细的线条。

● **墨水**

推荐使用制图用的墨水（具有耐水、不掉色的特征）。不能使用毛笔用的、普通的黑色墨水。

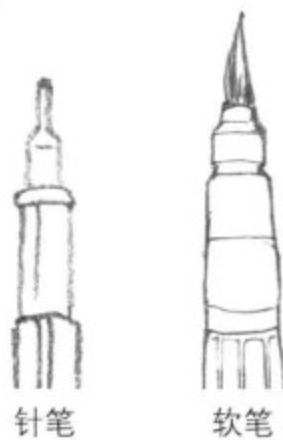
注意要盖严盖子

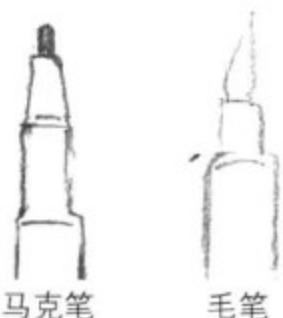
墨水在两三个月后水分会蒸发完，难以进行描绘（浓度变高，变得粘稠）。如果变得难以画出极细的线条，就说明墨水已不能再使用，应更换新的墨水。

将笔尖插入墨水瓶中蘸取墨水。

在瓶口上滤去多余的墨水，调整墨水量。

蘸墨过多，就容易出问题！

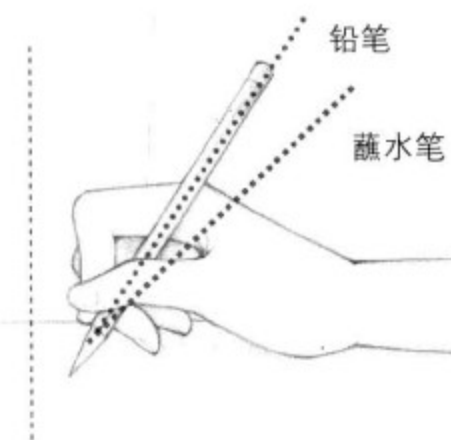
也可以使用蘸水笔之外的工具

针笔

软笔

马克笔

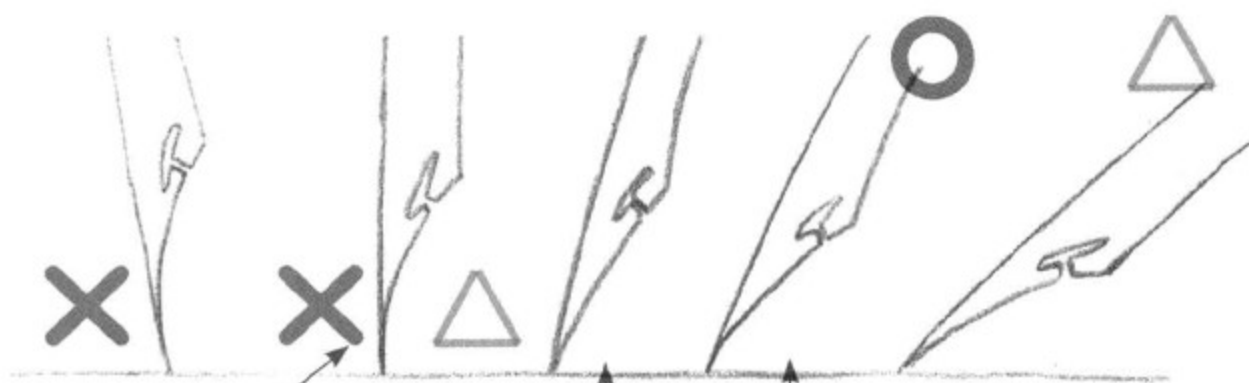
毛笔

针笔几乎能用在所有地方。马克笔和毛笔也可用于勾线。

● 蘸水笔的握笔方式

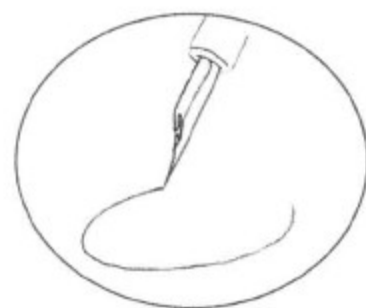
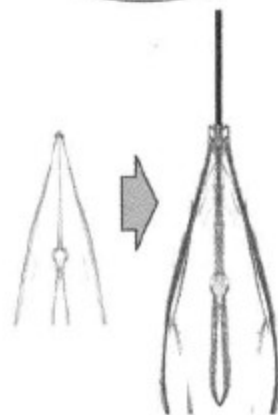
铅笔在握笔时更直立一点。注意，如果采用与铅笔一样的握笔方式，就难以描绘好线条。

只有略微的不同，不过一点差别就会影响到勾线的好坏程度。

将笔尖插到笔杆上的情形。只要固定住笔尖即可。

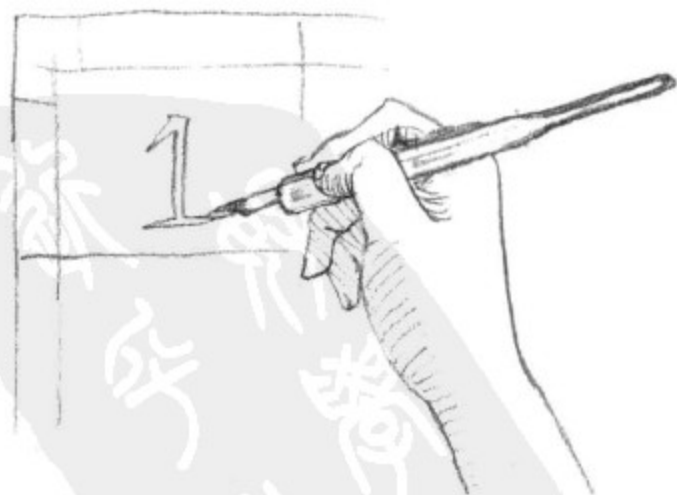
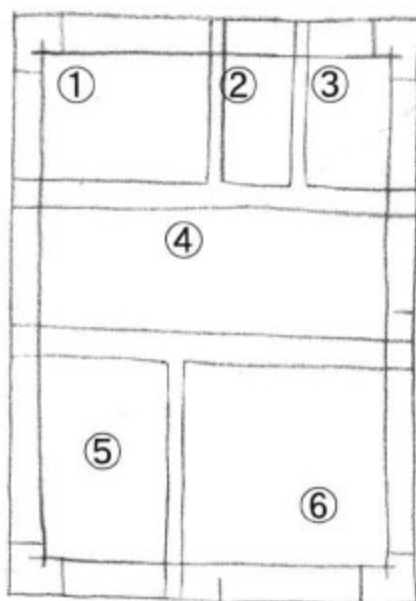
● 蘸水笔的角度和线条

直立。想画出极细的线条时，也可直立握笔。

写字时的握笔角度

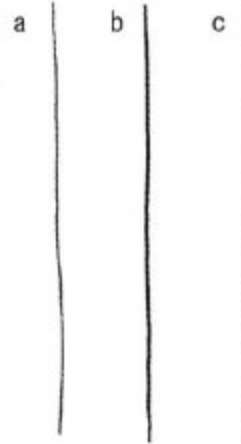
合适的角度

勾画反差大的线条。一开始用这个角度，适时再采用"合适的角度"，之后用直立的方式。

顺时针方向画出极细的线条。

对笔尖施力，笔尖处分岔之后墨水就会流出来了。注意握笔的角度与笔尖出水量之间的关系。

注意不要着急，按部就班地描画线条。

勾线的步骤

右手握笔。从原稿左上方开始勾线。注意在墨迹干透之前不要用手触摸。

惯用右手者进行勾线时的顺序

要点

笔尖是消耗品

a. 极细的线条：用新笔尖描绘出的线条
b. 中等粗细的线条：使用已用了一段时间后的笔尖
c. 略粗：使用过度磨损了的笔尖

● 绘制面部轮廓线

①

一般都是铺开原稿纸后开始绘制。

②

为了更容易地绘制好线条，可一边转变原稿纸的朝向，一边绘制。

重要

以下巴的尖端部分为分界线，改变线条的角度。如果一直将原稿纸正放着画的话，很难画好。

在勾线时，只要自己描绘起来方便，不论原稿纸怎样倾斜都行。

创造自己的笔触 笔触就是个性。观察大量漫画作品中的人物线条，模仿临摹也是很好的练习。

使用粗线、细线、抑扬顿挫的线条绘制出来的作品。

所有线条的粗细大致相同，并尽量使线条不带变化。

用粗细相同的细线绘制的作品。

重新描绘线条创作出的"新的轮廓线"。

重新描绘人物脸部轮廓、鼻子、嘴巴等。笔触并非一下笔就能看出来。虽然会花点时间，但能产生出独特的氛围和感觉。

线条的使用

由于笔尖不同，适合绘制的线条也不同，例如，G 笔尖和镝笔尖适于画曲线，圆笔尖和学生笔尖适于绘制极细的线条。此外，针笔和毛笔也常用于原稿的绘制。

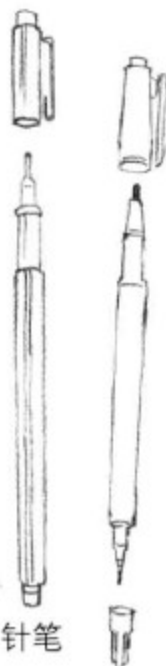
分格线：
0.8mm 的针笔

人物·对话框：
G 笔尖

背景·效果
（校舍、云朵、面部、集中线、阴影）：
圆笔尖

涂色：
马克笔、毛笔

额头阴影涂色：
0.3mm 的针笔

人物头发等的重点：
0.3mm 的针笔

强调人物边缘：
0.8mm 的针笔

● 笔不好用时……

使用蘸水笔完成 200～300 页画稿的勾线之后就能完全适应并开始享受这一过程了。熟练之后我们笔下的线条也会变得更加优美、漂亮。

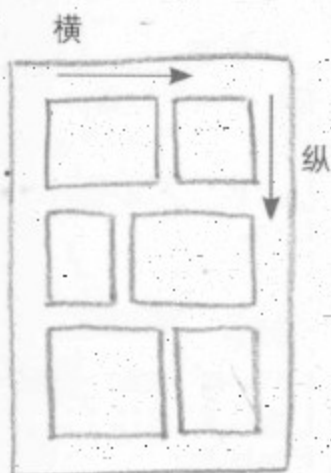
1. 换用其他的纸张

通常质量上乘的纸张中，有略厚的和略薄的；由于纸张制造商的不同，绘制时的感觉也会有所不同。
有时，漫画原稿纸的背面更容易绘制。

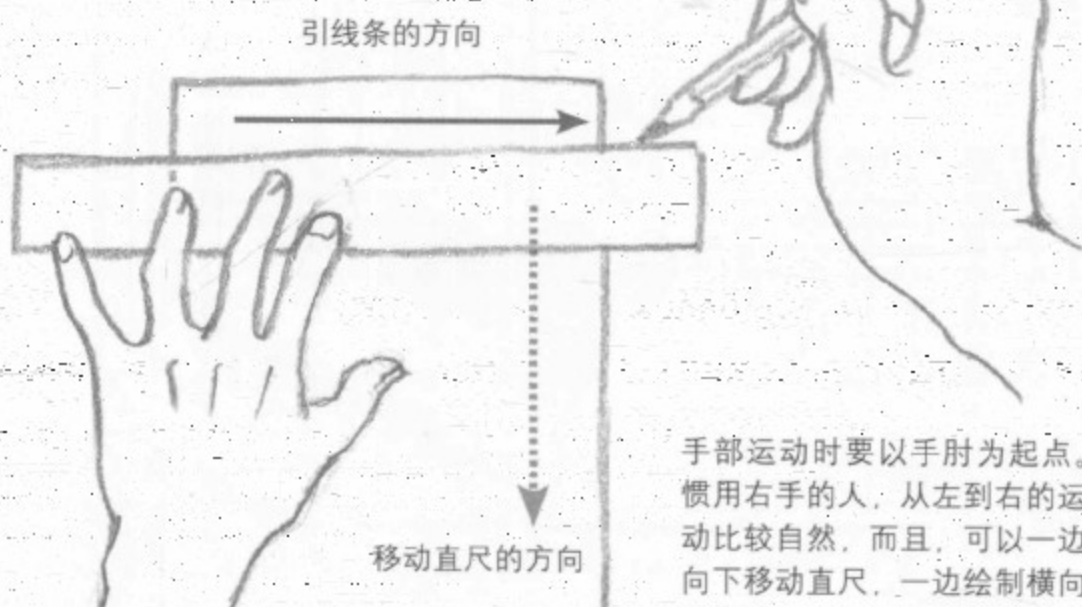
2. 尝试使用垫板

铺在画稿下面的垫板也有很多种选择，如大面积的画板、一叠纸、软木＋塑料的组合等等。用不同的垫板画出的线条在感觉上也会有所不同，画面风格也会出现差异。

直尺的使用方法

画分格线、效果线、建筑物等都需要用到直尺。

四个边角的分格原则上由纵向、横向的线条围成。原则上纵向的两条线平行，横向的两条线也平行（在没有刻意变形成斜线的情况下）。

● 从左向右引线

使用直尺时应横向绘制线条

手部运动时要以手肘为起点。惯用右手的人，从左到右的运动比较自然，而且，可以一边向下移动直尺，一边绘制横向平行线。

纵向：虽然能从上向下引线，但是，线越长，越容易画歪。此外，很难使直尺在横向上移动时保持平行。

● 注意直尺的放置方法

斜面。几乎所有直尺侧面的截面都是斜角。

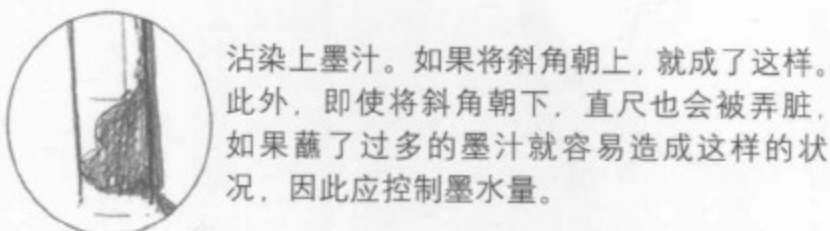
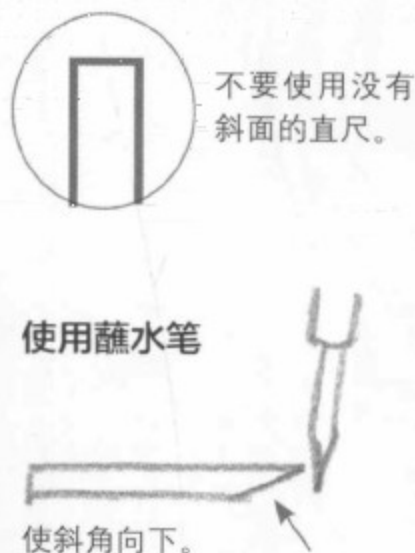
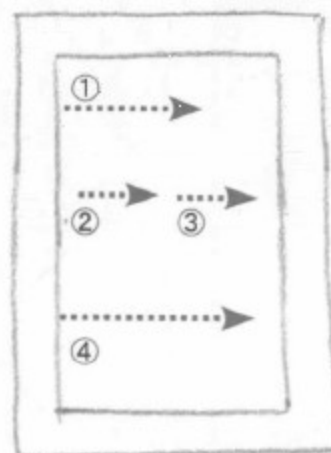
不要使用没有斜面的直尺。

使用铅笔和针笔

使用时使斜角向上。

使用蘸水笔

使斜角向下。

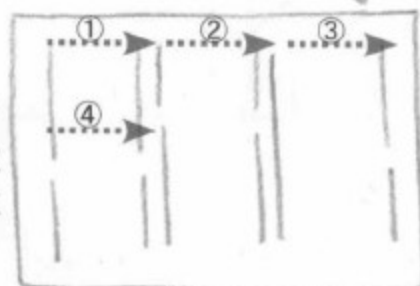
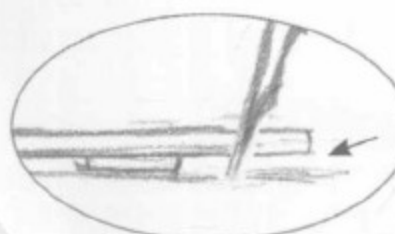
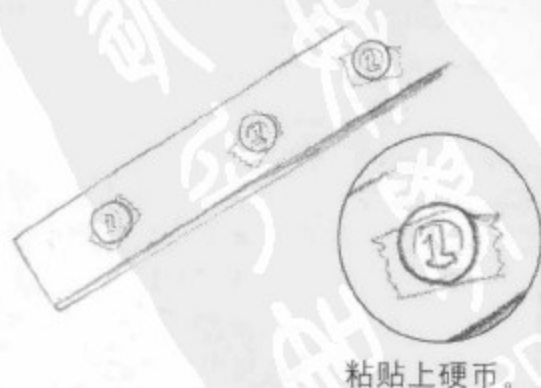
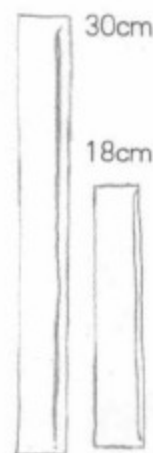
沾染上墨汁。如果将斜角朝上，就成了这样。此外，即使将斜角朝下，直尺也会被弄脏，如果蘸了过多的墨汁就容易造成这样的状况，因此应控制墨水量。

● 一鼓作气的分格方法

引出横向线条

将原稿纸纵向放置，首先引出分格框上下的水平线条。

引出纵向的线条

将原稿纸横向放置，引出“分格左右的垂直线条。

● 在直尺上下点功夫　将直尺做成“桥”

粘贴上硬币。

与原稿纸之间产生缝隙。墨迹变少。

如果有几把长短不同的直尺就更方便了。使用后若弄脏，应擦拭干净，然后再使用。

4. 使用橡皮擦擦除

勾线完成后，要擦去底稿上多余的凌乱线条，以得到干净的底稿。

用橡皮擦擦除称为"橡皮擦除"。

橡皮擦的用法和注意要点

● 橡皮擦擦除的步骤

把手洗干净。

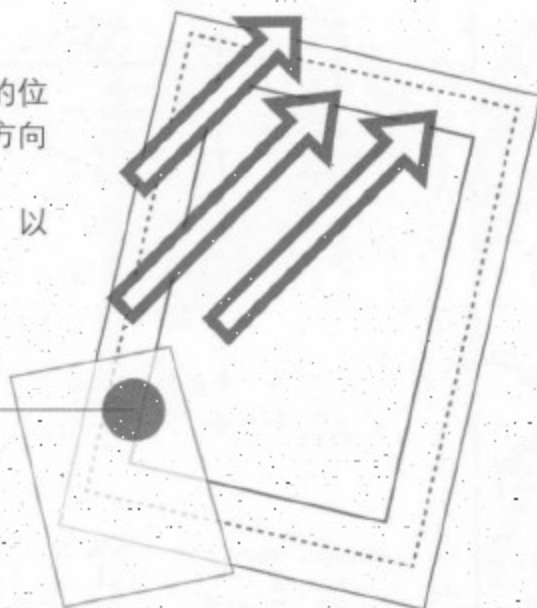
把手擦干后，按住纸张。

确认橡皮擦的顶部是否有污迹。

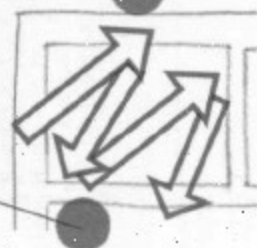
如果有污迹，就用橡皮擦在白纸上擦试去除污迹。

使用橡皮擦的方向

原则上，以按住纸张的手的位置附近为起点，朝着同一方向擦试。

※ 角度和方向因人而异。以方便擦除、容易用力为宜。

原稿纸放置的方式自定

使用橡皮擦的基本方法是朝一个方向擦除。如果以 Z 字形擦试，可能会损伤原稿纸。

橡皮擦与纸张接触时的角度。

在较狭小的范围内，如果以 Z 字形擦除，可以很快完成擦除工作。这个面积范围大致在按着纸的大拇指和中指之间。

● 橡皮擦碎屑的处理

不要用手来处理！

在用橡皮擦清理漫画底稿后，产生的橡皮擦碎屑的量会相当得多。应使用羽毛刷等清除。

羽毛擦

牙刷

● 可塑橡皮

擦起来较轻柔的一种橡皮擦。需要慢慢地、用力地擦除。适合于有耐心的人使用。

呈粘土状，略带一点黏性，有时用来粘掉橡皮擦除后的粉末。

下笔越重，留下的铅笔线条就越深。擦除后也容易留下污迹，因此可尝试用各种橡皮擦进行擦除。

5. 效果线

效果线能为人物和画面增加动感。代表性的效果线是流线和集中线，可使用直尺绘制。

① 流线

由平行线组成的效果线称为流线。很多都呈现出速度感，因而也被称为速度线。

● **线条的方向与填充方式**

填充型。
从分格的一端直到另一端。

留白型。
从分格的一端开始，中途变细、消失。

填充型
从右至左的水平线条间隔几乎都是均匀的（等间隔）

留白型
上下方向（垂直）。
线条强调反差

留白型
斜方向。
线条略粗，间隔不均匀

参考：将图 A 绘制成留白型的情形。线条的间隔仍然是相等的。

● **典型的线条种类**

A

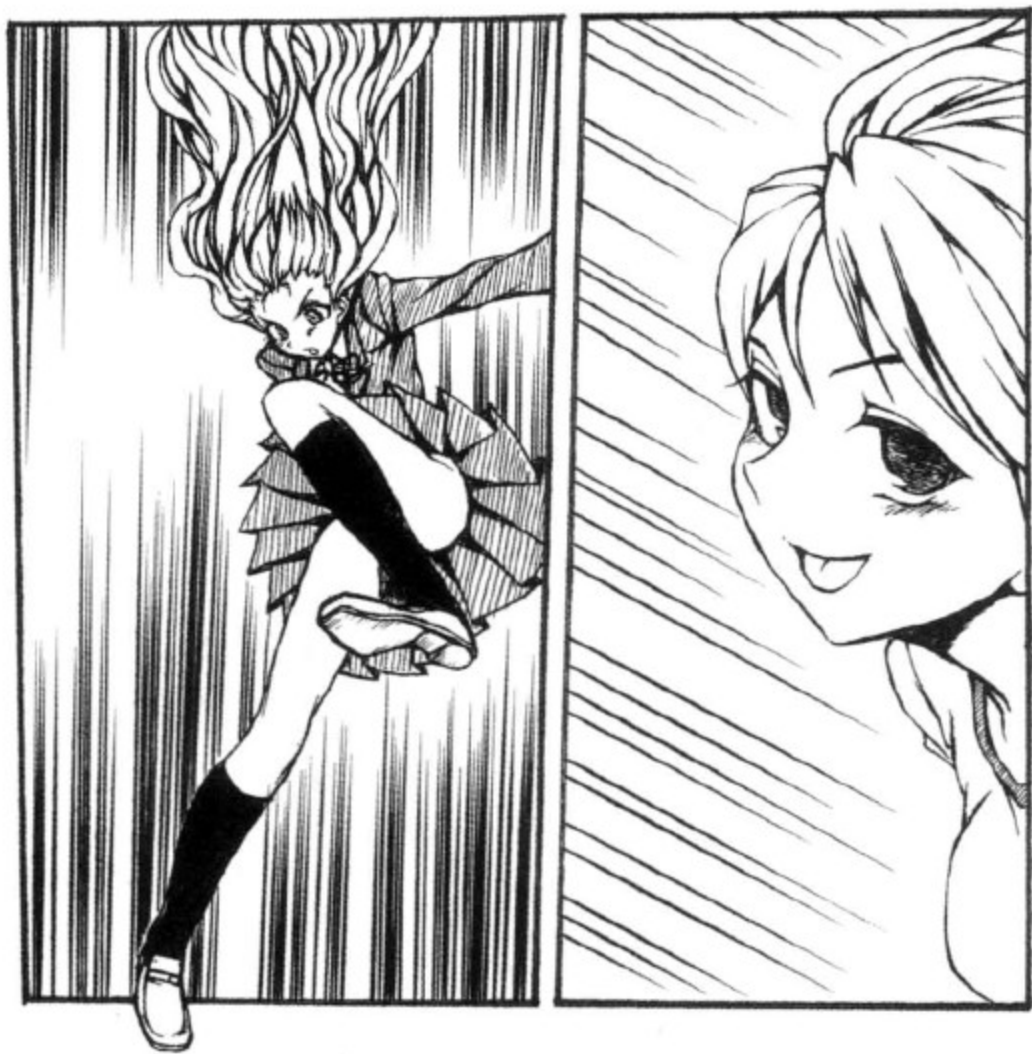
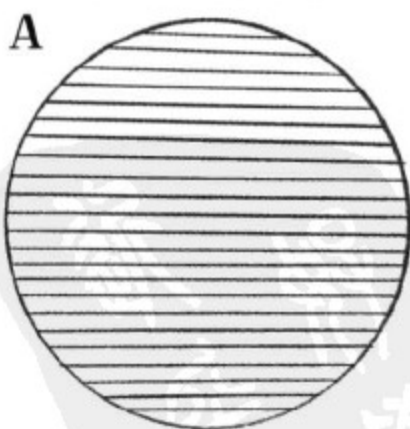
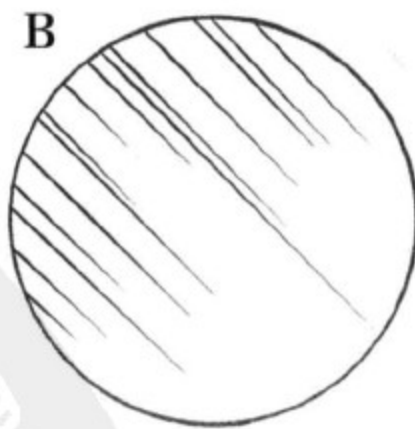
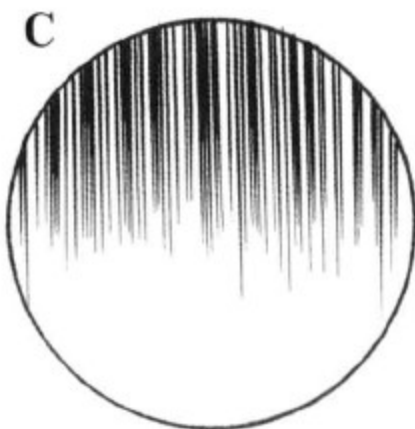
均匀（等间隔）型

B

不规则型

C

用粗线条表现出极大的反差

基本上就是这三种类型。通过线条粗细、间隔、方向的变化制造出丰富多彩的效果。即使在绘制呈曲线的效果线时，线条基本上也是平行的。

表现出“不安”和“糟糕”情绪的“竖线”也是流线的一种。由等间隔的垂直线组成。

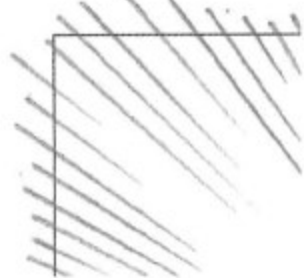
② 集中线

在人物的登场画面或动作画面中常常会使用的放射状线条被称为集中线。

● 绘制方法

先确定好一个点，称为"集中点"。此处将集中点定在人物面部正中间。

朝向一点，用直尺逐条地引出线条。注意尽量不要偏离集中点。

越靠近尖端部分，线条越细。给人一种尖锐锋利的感觉。

从分格框外部开始用力绘制，逐渐变细画出前端较细的线条。

刚完成时的样子。然后，擦除画出外框的线条部分，即告完成。

线条较少的情形。由于密度（线条间隔）、长度、粗细、集中点取法的不同，能产生各种集中线样式和效果。

● 典型的变种

试着用铅笔绘制的作品。这是能看出大概轮廓的画法。是集中线和填色组合运用后的效果。

如果漫画中有集中线，要注意集中点的位置。

有的漫画家称其为闪光，还有的称其为太阳闪光。

绘制效果字

将拟声或效果音等绘制出来的文字称为效果字。

没有效果字的情形。虽然能让读者明白画面的内容，但是与有效果字的版本相比，这个版本在现场感上稍有逊色。

通过效果字向读者传达画面、故事或节奏。效果字具有将读者引入到作品中的重要作用。

● 效果字的位置

大致绘制在人物旁边。此外，有人说“效果字是绘画的一种”。按照人物和画面，在效果字的外形设计上下功夫。

效果字的设计有许多种。可参考喜欢的漫画的效果字，进行练习。

无效果字

小心翼翼地把效果字绘制得太小。几乎让人不明白效果字的意思。

作为一格，成为绘画。

擅长效果字的高手，能绘制得让人似乎能听到声音。绘制时想象着想要表现的声音。

6. 完成：白墨水和网点纸

涂上白墨水后将进入贴网处理阶段。粘贴网点纸后，检查贴网是否有遗漏，也是很重要的，因此有时最后才涂白墨水。

白墨水

水性白墨水

- 兑水后使用。
- 基本上都是在“只进行擦除”时使用。
- 能涂在笔上使用。

油性白墨水

- 具有耐水性。基本上都是在“擦除后想重新绘制时”使用。

小号毛笔。MISNON 修改液，黏度很高。长时间使用会对毛笔有一定的损伤，使用普通最便宜的小号毛笔最合适。

小碟子。瓶盖等也可以。

笔形修正液

办公用修正液。需要稀释后使用，但是注意不要过度稀释。

盖子内部带着毛刷的修改液与 MISNON 的产品有相同的作用。但是不适合用来对画面的细节部位进行修改，而且在修改马克笔等油性墨水绘制的线条时会出现晕墨的现象。

● 白墨水的用途

主要用于修改画稿。修正主要包含两个方面，一种是自己的失误，一种是原本就打算事后进行处理的一些线条毛边。最后，还可以用来绘制人物眼睛中的反光效果，以完善画面等等。

修正后。完成后的一格。

修正 + 订正（轮廓线的修正）

① 轮廓线画错了（不满意的线条）

② 重新画上正确的线条。

③ 擦除画错了的线条。

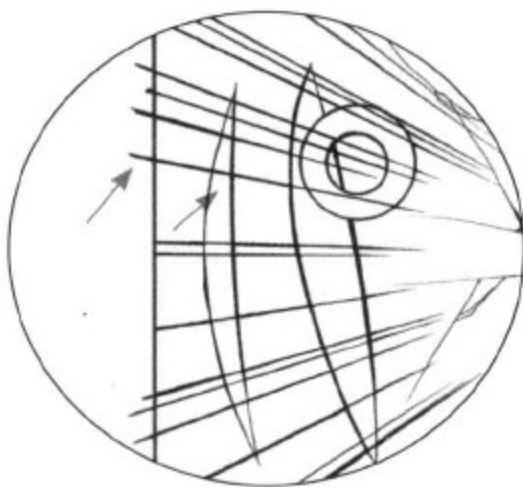
※ **白墨水不仅用于擦除，还可用于突出或用散落的白点创造出独特的画面效果。**

眼泪效果

擦除下眼睑。

a. 将下眼睑整个擦除的情形。

b. 保留下眼睑线条的一小部分，形成了眼眶含泪的效果。

● 原稿的修正　代表性的修正处

分格框之外和效果字中。如果绘制中顾忌到手绘拟声文字，会严重影响效果线的气势。此处即便事后再进行修正，也要一气呵成，完成效果线的绘制。

勾线时，与其小心翼翼地让线条停在框外，不如强调出线条的气势，一笔画下来。

分格框的角度

尽量精确地确定分格框的角度。

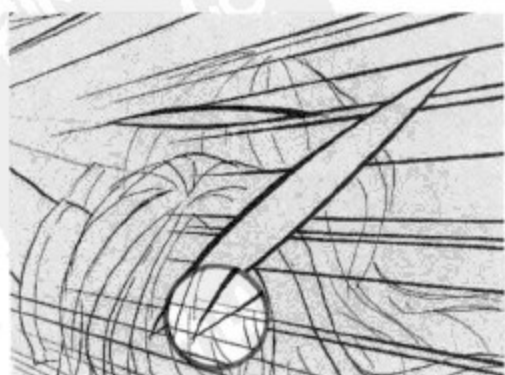
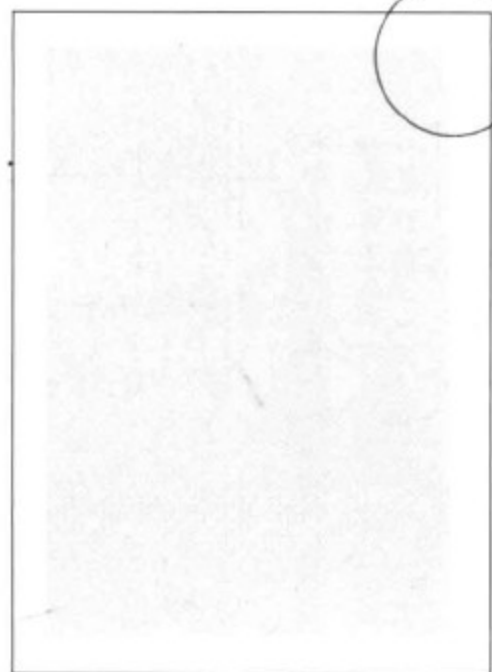
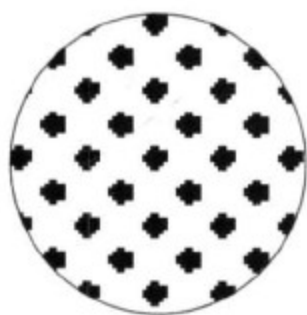
与对话框相接的效果线

也常会出现白墨水擦除过度的情形。在白墨水完全干燥之后，可用针笔等补正。还要注意检查有没有忘记修正的地方。交稿前要认真确认原稿。

忘记使用白墨水！

网点纸

胶网

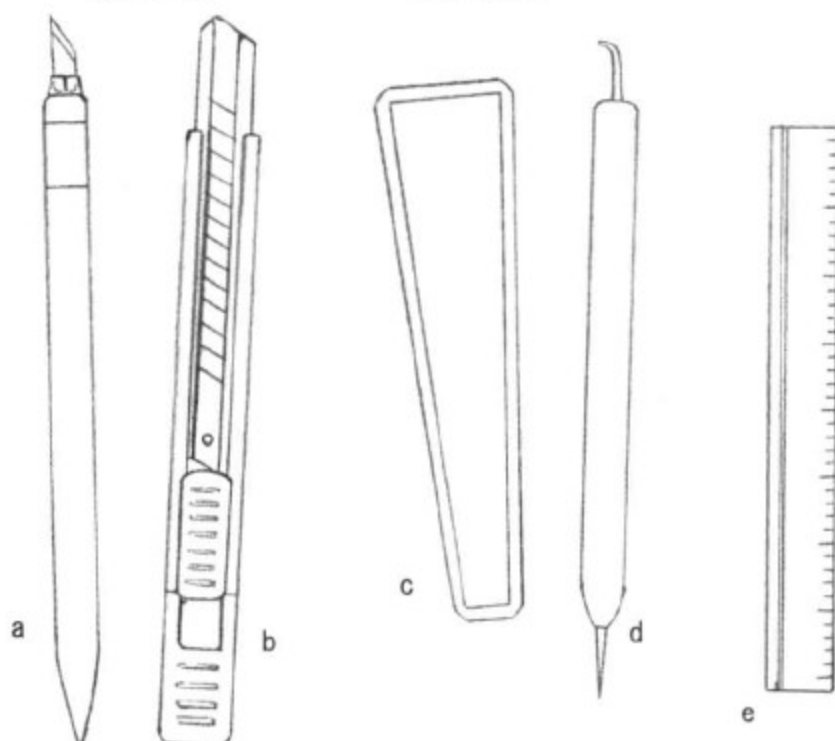
既有浓度不同的灰度网，也有渐变网，还有具有特殊效果的数字网(CG)。

贴在半透明的底纸上。

局部放大可看到网点纸呈点状。由于点的大小和密度的不同，粘贴后的效果也不同。

点大、密度小的类型。

点小、密度较密的类型。

渐变类型（通称"渐变"）。

CG类型。各个部分的密度都不相同。

粘贴网点纸时用到的工具

a. **笔刀**：适合于裁出很细小的部分。可以更换刀尖。刀尖有45°的和30°的。要尽量使用容易买到的刀尖。

b. **美工刀**：用在较大面积的裁切。刀刃变钝后可以将该部分折断后继续使用。也有人不使用专业笔刀，就用这一种美工刀就可以了。

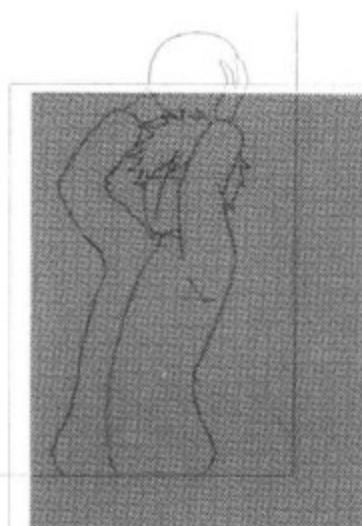
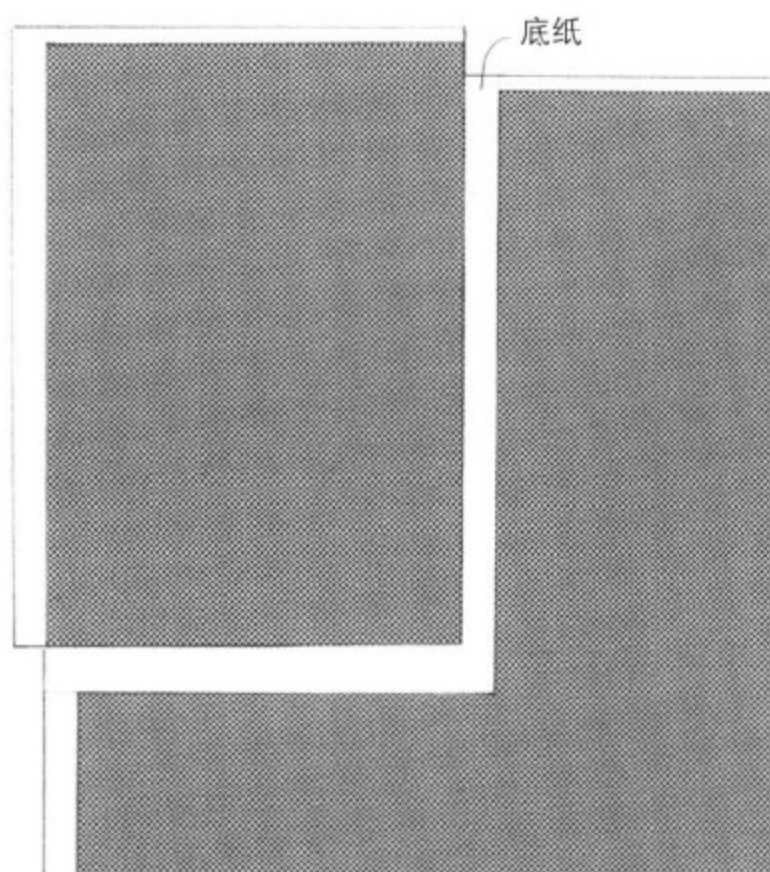
c. **压网刀**。市面上出售的像小铲一样的压网工具。也可使用饮料瓶底代替。

d. **笔针**：处理细小部位时使用。

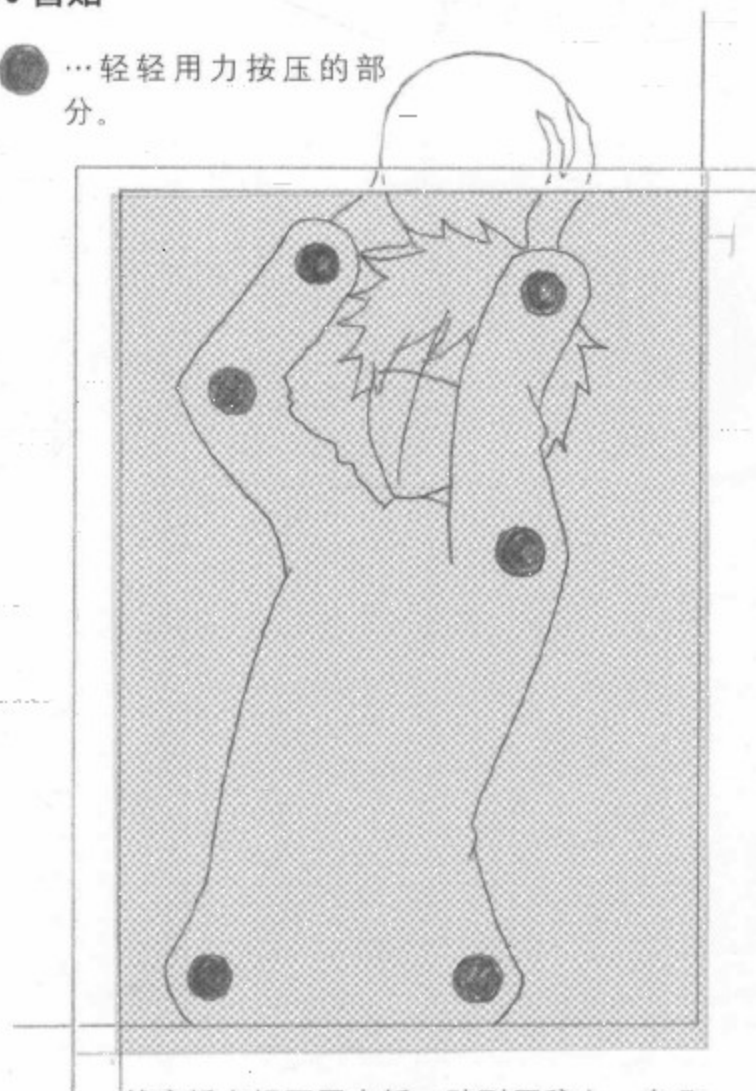
e. **直尺**：用于辅助裁切工具笔直地切割网点纸。使用金属制直尺进行切割，尺子就不会被刀划坏。

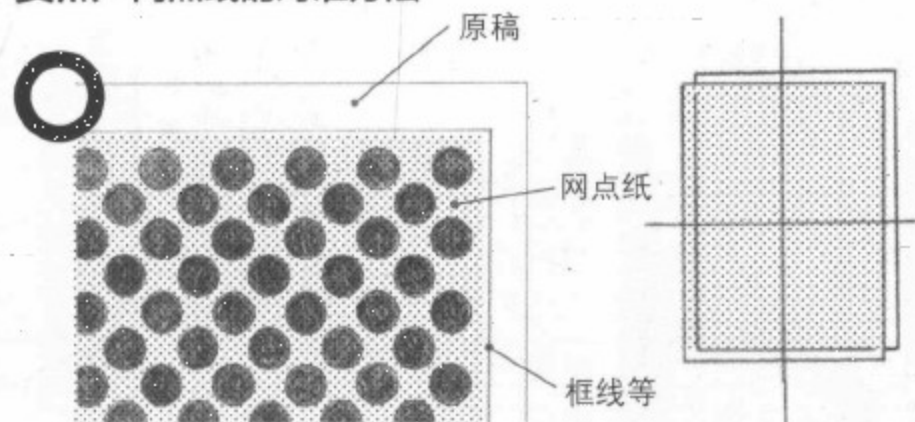
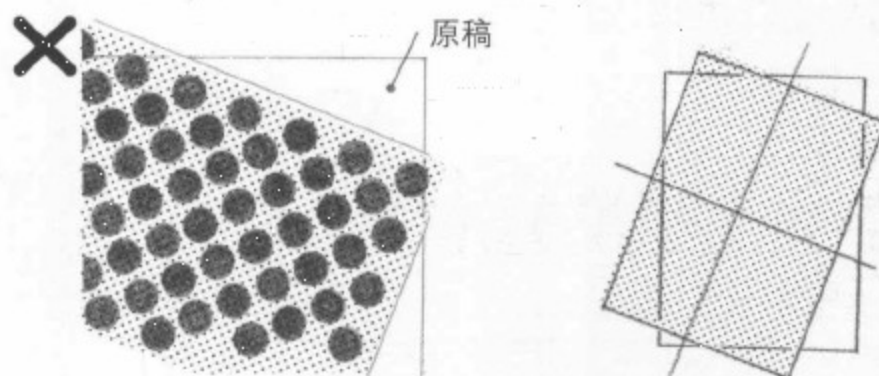
● 粘贴步骤

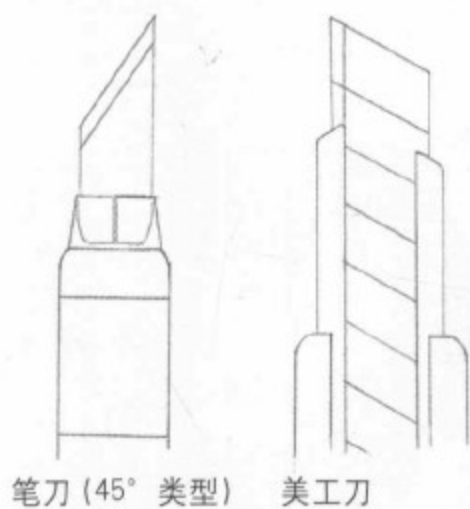
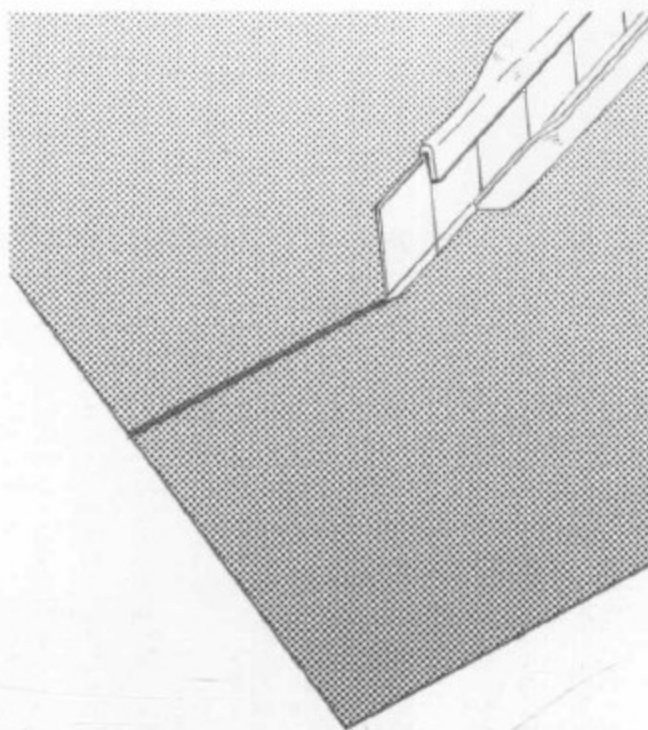
完成线稿后的一格。将网点纸粘贴在制服上。

1. 将带有底纹的网点纸放在原稿的粘贴目标处，裁切出需要的部分。

将带底纸的网点纸放在原稿上。底纸是透明的，因此可以看见下面的图画。

裁切出需要的部分。在想直线裁切时使用直尺。

2. 暂贴

● …轻轻用力按压的部分。

从底纸上揭下网点纸，贴到原稿上。在几个点处（较细小的地方和边角）轻轻按压，使网点纸暂时贴在原稿上。这样可以防止刮网时网点纸位置发生偏移。

要点　网点纸的对准方法

网点纸上的点是有规则排列的。要与原稿上的框线对齐。

网点纸斜着粘到原稿上的样子。看起来会更像某种纹路，难以达到理想的效果。

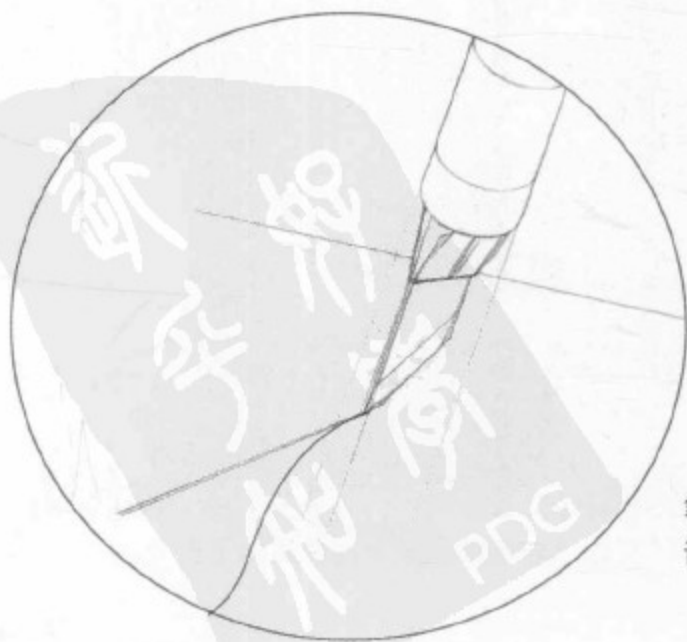
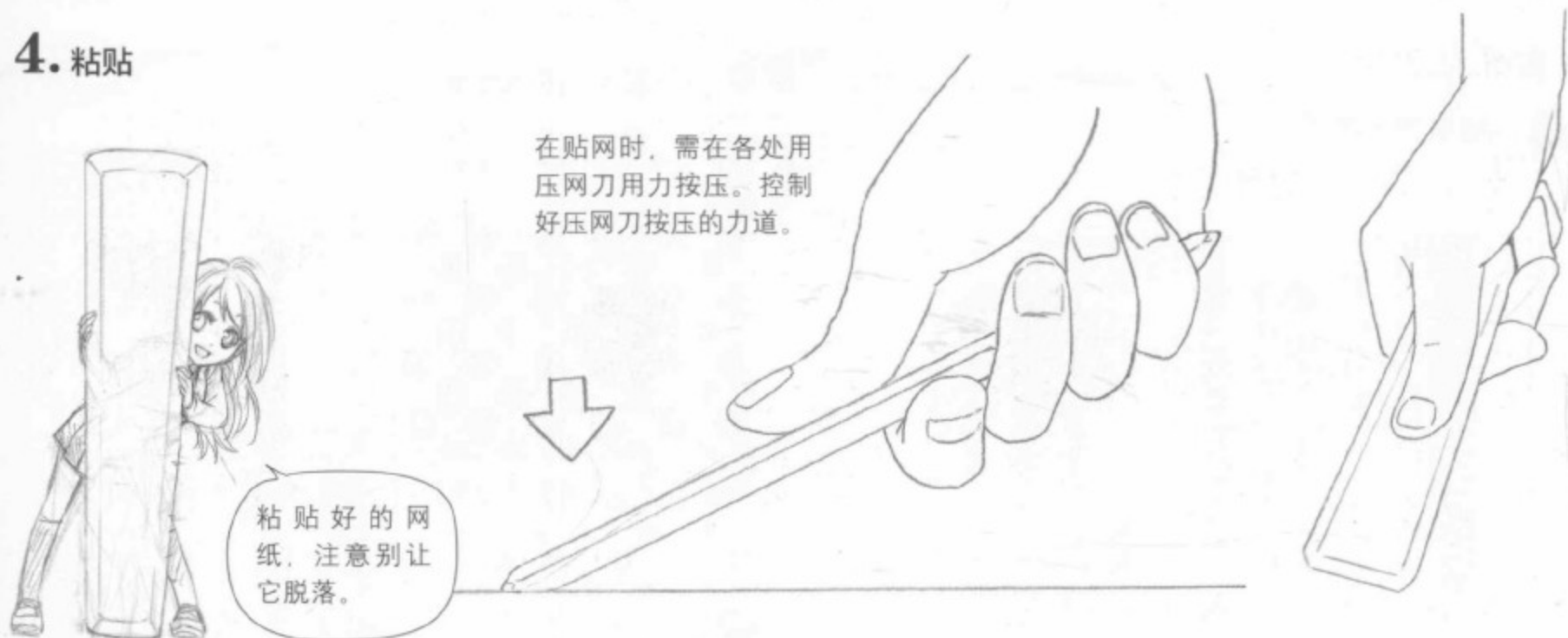
3. 裁切出制服的形状

如果用惯了美工刀，可裁切出各种形状，不过它只适用于直线裁切。也可以用于刮网。

使用美工刀能方便的裁出需要的大块部分。

在裁切时，如果有必要，也应使用衬纸。

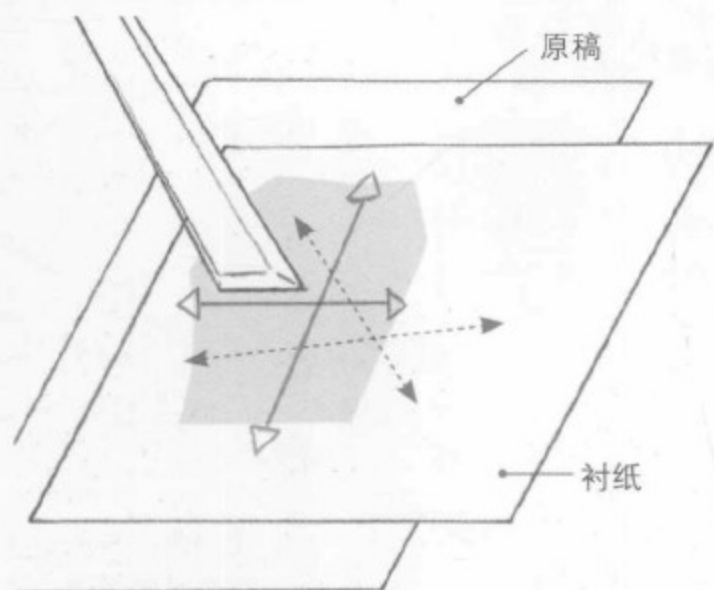
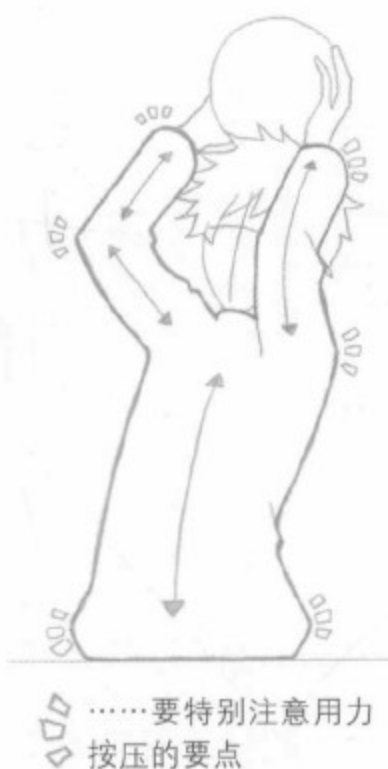
笔刀适用于曲线、细小部分的裁切。

4. 粘贴

在贴网时，需在各处用压网刀用力按压。控制好压网刀按压的力道。

在衬纸上使用压网刀向上下左右方向按压。

将衬纸覆盖在网点纸上。

……要特别注意用力按压的要点

如果不使用衬纸，边缘部分容易卷起来，网点纸容易脱落。

5. 完成

在制服上粘贴上网点纸。

最终完成后的样子。头发、篮球上也贴上了网点纸。在篮球的高光部分再涂上白墨水。

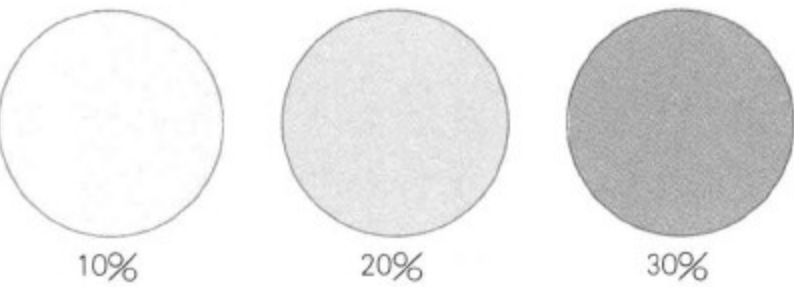
网点纸基础知识

● 关于网纸的百分比和线数

百分比：浓度

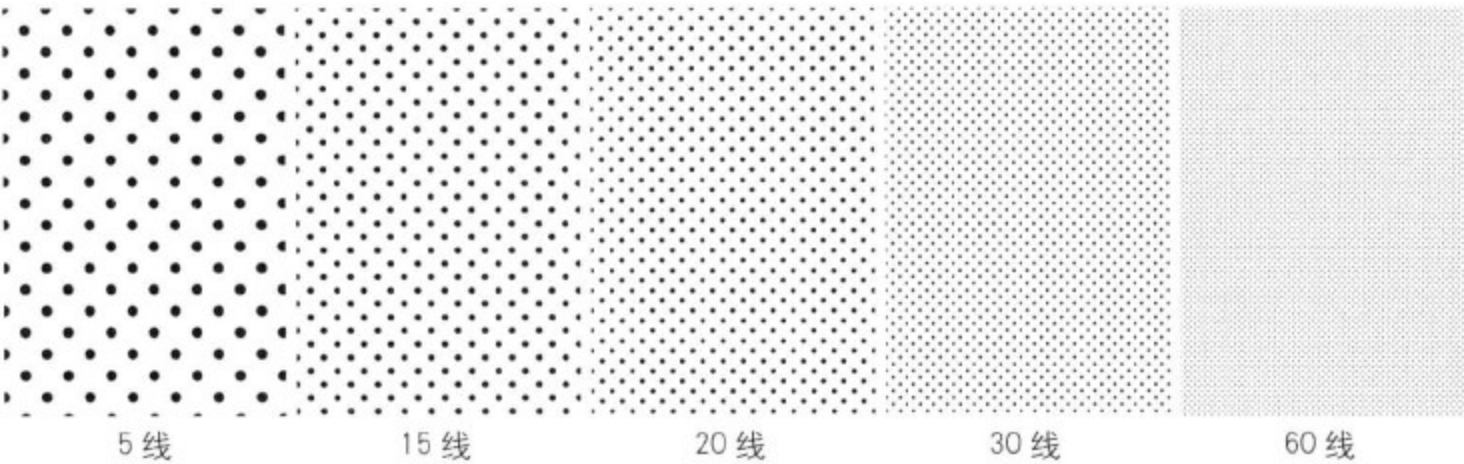
10%

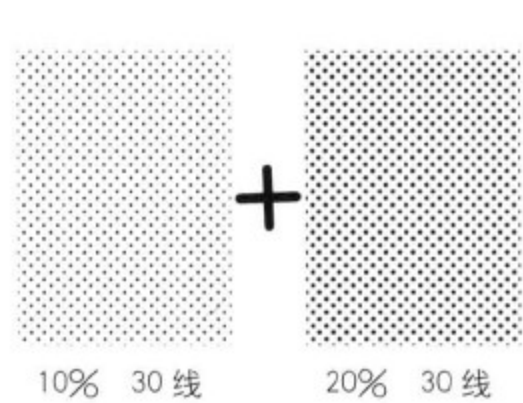
20%

30%

0%：白色　100%：黑色

从表示浓度的%来看，白色是0%，黑色是100%。

线数：点的大小　※ 下面全部是10%的浓度。

5线　15线　20线　30线　60线

浓度数值全都是10%，但是由于点的大小不同，效果也不同。数值越小，"点"越大；数值越大，"点"越小。

10%　30线　　20%　30线

同一线数的网点纸，重叠后不会产生纹理（漂亮地重叠）。

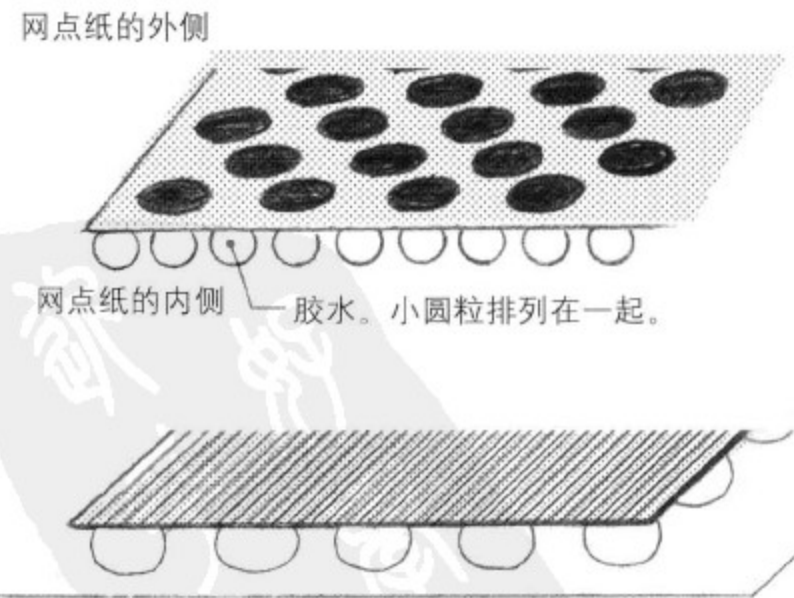
都是10%的浓度，如果线数不同了重叠在一起就产生了纹理。

都是10%的20线数网点纸相互重叠。由于重叠方式不同，产生的纹理效果也不同。

● 如何贴网

如何将网点纸牢牢得贴上

网点纸的外侧

网点纸的内侧　胶水。小圆粒排列在一起。

暂留。贴在原稿上，轻轻按压后的状态。胶水的水泡还没有被压破。

① 暂贴

② 按压

从上往下按压的话，胶水水泡破裂，网点纸被牢牢粘住。

③ 完成

粘贴好网点纸后，切下的多余部分可用吹风机加热后再揭下。

小结 绘制原稿的流程

参看绘制原稿时从介绍到完稿的详细步骤。
※ 职业漫画家认为“快速地”、“实质上地”完成才是最重要的，很多情况下并不遵照此处介绍的步骤。要下功夫找到属于自己的、轻松愉快的推进方式。

1. 草图
在复印纸或笔记本上绘制草图。

2. 底稿
在原稿纸上绘制底稿。用蓝色线条画出草图轮廓，然后用铅笔认真绘制。很多人以底稿为基础采用速写方式直接进入勾线阶段。

要点 人物设定与草图修正

设计主角人物表情的草图

主角全身像、道具等的设定

反面角色的草图

绘制漫画底稿的草图
一边修正底稿，一边在原稿纸上绘制分格框、对话框、画面的轮廓（人物、背景 · 效果线 · 效果字）。

从这里开始
a. 底稿
b. 速写后绘制底稿
c. 速写后进行勾线
选择哪个都可以！

3. 勾线

描出分格框，对人物进行勾线。

※ 也可以选择在完成所有人物角色的勾线之后再描出分格框；或者是先画好所有的分格框，再进行人物的勾线等。

4. 重点插画 + 橡皮擦除

按照人物→背景→效果线的顺序进行勾线，然后再用橡皮擦将多余的部分擦除。

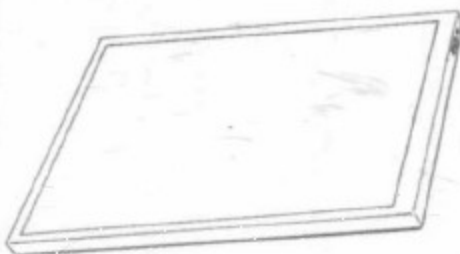
5. 刻画细节 + 白墨水

也有人在这个阶段的工作处理完就算完成了。在贴网前完成细节部位的细化。

6. 贴网处理 + 完成

贴网。由于画面大体的样子已完成，因此有时也通过添加细节、白墨水来追加效果。

拷贝台的使用方法

● 拷贝台

拷贝台是参照着底图描绘复制出新画面的工具。拷贝台下面会有照亮底图的灯。如果只是将底图和原稿纸重叠，一般看不清底图。如果在底图下有光照，原画就能透过上面重叠的纸张而看得很清楚。

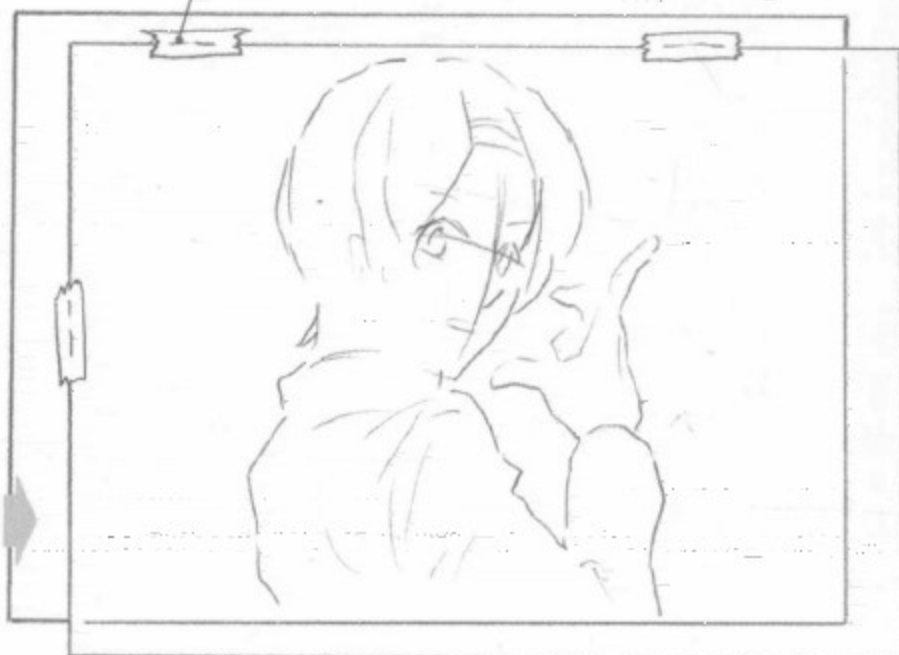
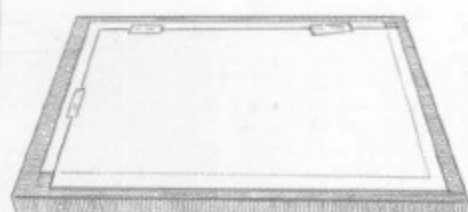
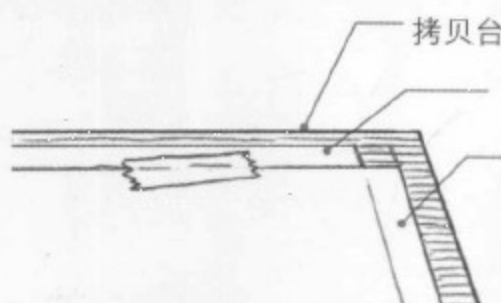
· 草图誊画　　· 勾线
· 除了用于修正之外，还有很多的使用方法，例如将自己拍摄的照片作为样板来绘制背景。

荧光灯类型
（较厚）

LED 类型
（较薄，便于绘制，但是价格偏高）

● 完成草图

① 底图

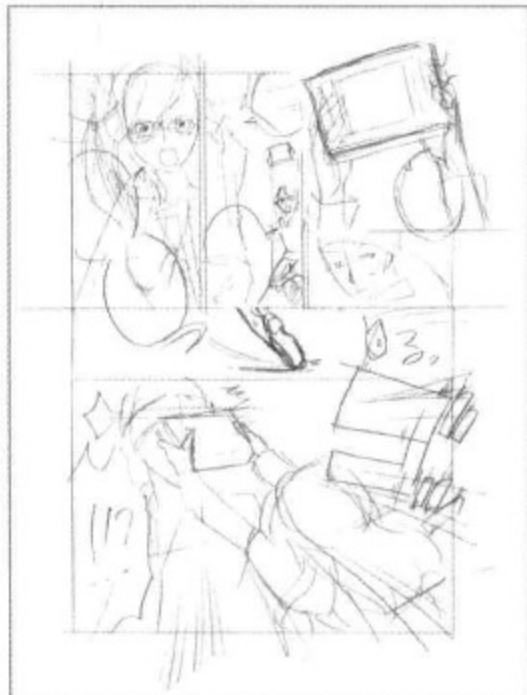
建议使用能贴牢、容易揭下来的胶条。

② 在上面粘上新的纸张（如原稿纸等）。

准备状态

③ 参照底图描绘完成（清理）
可用铅笔或蘸水笔描画。

※ 如果桌面是透明玻璃材质的，只要在下面放置照明装置，就成了自制的拷贝台。
※ 在用拷贝台绘制时，关上房间里的其他照明灯，能够看得更清楚。

● 利用拷贝台绘制原稿

在修正草图的同时，将草图放大到原稿纸的大小，再勾线。

初稿的草图。轻轻地绘制出来。

草图的第 2 稿。修正稿。多了 1 格。还需要再进一步绘制。

草图的第 3 稿。不必进行更精细的绘制，只要能说明故事内容、看清人物表情就可以了。

绘制两三次草图是十分正常的。在多次绘制、修改的过程中，之后绘制出来的效果常会与之前的画面差别很大。如果没有大的变更，建议利用拷贝台来调整一些小的改动。

在参照着绘制与修改时，得到的画面与原先的画面截然不同的情况常会发生在业余爱好者身上。对于职业漫画家而言，在修改和勾线上会花更大的力气。

勾线后的原稿→
之后再进行效果线、效果字、贴网的处理。如果在草图中已设计好效果字的形状和位置，可以对草图进行复制之后得到效果字的底稿。

我在 20 岁的时候才走上了漫画之路，在漫画圈，这个起点明显要晚他人许多。在那之前，我只画过为数不多的涂鸦作品，对画画的兴趣也不大，更没有认真学习绘画的经历。还记得第一次画插画是在自己 17 岁的时候，当时我的志向还是成为一名小说家。在朋友的影响之下，我开始尝试"为自己的文学作品绘制插画"，画的内容净是一些"头上长角的少女"、"独眼人"、"长了翅膀的少女"这类神怪题材。

原本是一个混文字圈的人，却渐渐开始觉得"漫画更有趣"。在"我想画画"、"想要用漫画来表现"这类冲动想法的推动之下，我终于踏进了漫画圈。但是，我原本也不是特别喜欢画画的人，所以根本什么都不会画。"既不知道素描的画法，也不知道蘸水笔该怎么用。不仅不知道，甚至连一点兴趣也没有。"这就是我绘画的起点。那还是在 30 年前，不仅没有因特网、电脑这样的高科技产品，甚至连最传统的漫画技法书、资料集也很少能在市面上见到。当时我学习漫画的主要信息来源还停留在漫画名家写的漫画入门、漫画杂志上仅有一页内容的漫画入门专栏等等。那时的我还谈不上是热爱绘画，有的只是"梦想"和对漫画的"迷恋"而已。基本上就是从"连一棵树"都画不好的水平上起步的。

"太烂了，你根本不适合做漫画家，还是早点放弃吧！"

当时，无论是看过我作品的人，还是朋友、投稿出版社的编辑都曾跟我说过一样的话。当时的我，水平差到连我自己也不能认同自己，真是十分痛苦。如果因为自己水平差而放弃就太差劲了。凭借自己的执着，我度过了几年极为枯燥乏味的生活，画画、制作分镜稿成为了我每天的功课，还要靠着打零工勉强维持自己的生计。在那几年中，每次去出版社投稿，最后都只落得一个头破血流的结局。直到 29 岁的时候，我才渐渐开始接到漫画助手的工作邀请。我还清楚地记得，当时有一位大师曾充满遗憾地对我说："你要是早来 3 年就好了，现在的你在漫画这条路上已经没希望了。"

得到出版社编辑认可时，我已经 30 多岁了。在那之后，虽然偶尔还是会遭受到"你再也不要画漫画"这类的批评，但是某杂志社的副总编曾对我说："你画的女孩子，动作和身材真美啊！"获得这句称赞时自己内心的那种喜悦和激动真是永生难忘。

正因为这样，我在这里想要对大家说一句："不管是谁，只要坚持画总有能画好的一天！"

并且，我们没必要强求自己变成全能的人，将自己擅长的主题、喜欢的类型画到极致就可以找到属于自己的漫画之路！

购买本书的人，想必绝大多数都和原来的我不同，本身就属于"非常享受绘画乐趣"的人。

"画画很快乐。"这种想法本身就是一种才能，就是一种财富。

太过拘泥于"进步"、"完美"这样的抽象概念，画画就会变成一件辛苦的事，而且越是焦急就越痛苦。因此，当自己不能快乐地绘画时，学会选择那些能让自己变得快乐的事情是十分重要的。并且，对于以职业漫画家为目标进行努力的人来说，培养一些漫画之外的兴趣也是一项必修课。画累了的时候，要学会休息。如果休息之后还是打不起精神来画画，那就到此放弃吧！真正爱漫画的人，不画画是活不下去的。

希望在众多的读者当中，能够出现一些新人，为大家画出一些"让人快乐的漫画"、"让人陶醉的漫画"。这是我最大的愿望。

Go Office 林晃

图书在版编目（CIP）数据

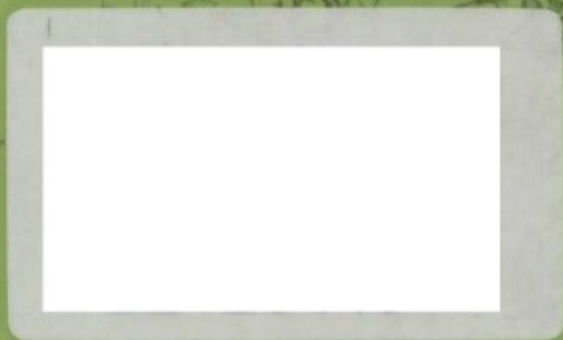
日本大师讲漫画. 基础篇 /（日）林晃著 ; 赤丁香译. -- 北京 : 中国水利水电出版社, 2012.7
ISBN 978-7-5084-9760-0

I. ①日… II. ①林… ②赤… III. ①漫画－绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第096168号

书　　名：日本大师讲漫画——基础篇
作　　者：[日] 林晃 著
译　　者：赤丁香 译

出版发行：中国水利水电出版社（北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038）
网址：www.waterpub.com.cn
E-mail:sales@waterpub.com.cn
电话：（010）68367658（发行部）
企　　划：北京亿卷征图文化传媒有限公司
电话：（010）82960410、82960409
E-mail:sales_bookexplorer@163.com
经　　售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印　　刷：北京日邦印刷有限公司
规　　格：187mmx260mm 16开本 11印张 130千字
版　　次：2012年7月第1版 2012年7月第1次印刷
定　　价：38.80元

责任编辑：陈建华
肖　辉
封面设计：Paine
策划出品：亿卷征图
Let's Draw
Manga
销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5084-9760-0
9 787508 497600 >
定价：38.80元